Nr. 01 April 1997 DM 3,80
öS 32,00 • sfr 4,00

NEU!

BRAVO SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

BRAVO SCREENFUN

Neues von Mario

Kino

Musik

Games

FORMEL 1

TV

AKTE X

TEST THE BEST!

BRAVO-STARS TESTEN DIE NEUSTEN SPIELE

THEME HOSPITAL

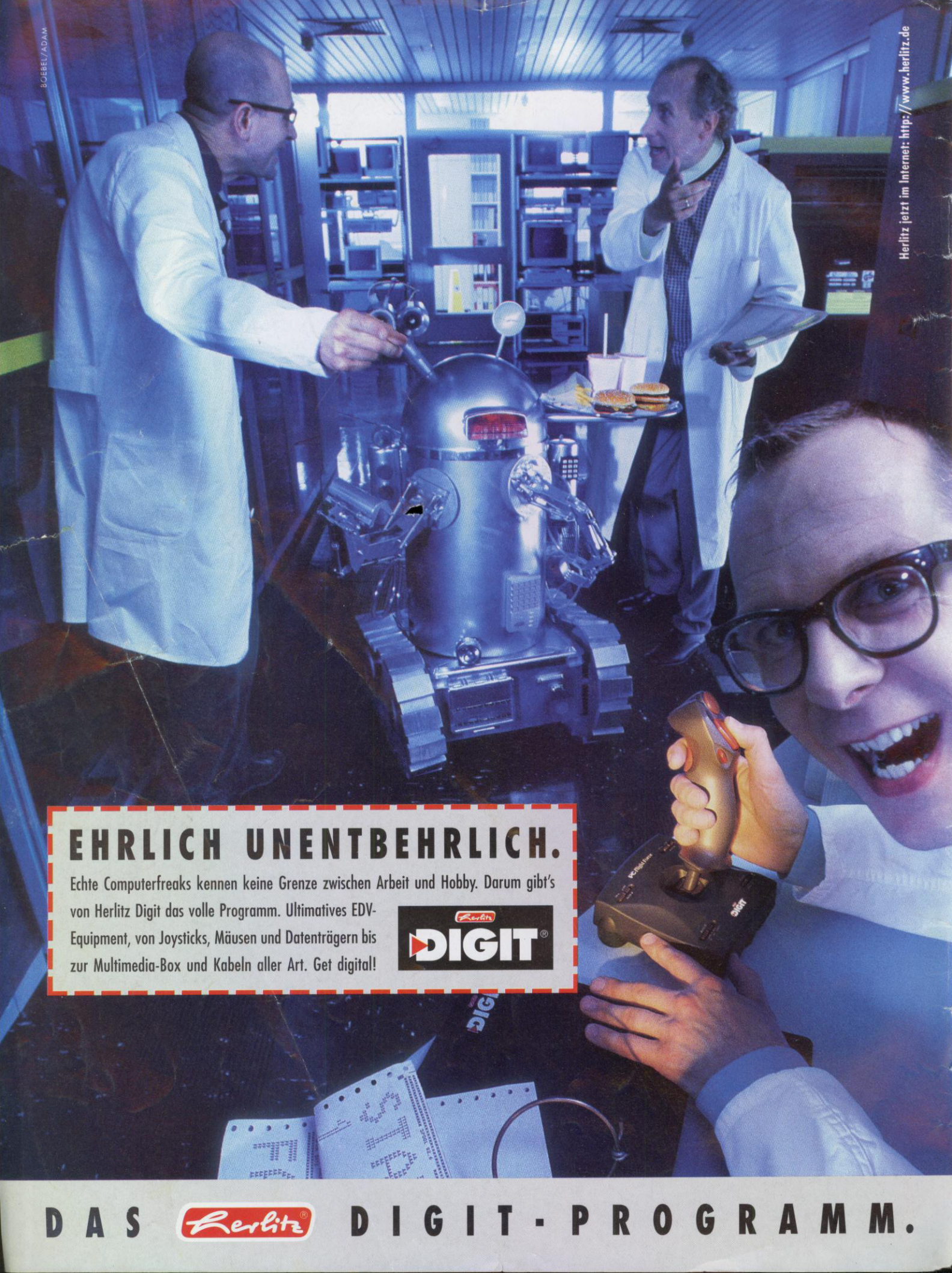
STARFLEET ACADEMY • TUROK
WAVE RACE 64 • STREET RACER

2 MEGA POSTER

TOMB RAIDER

STARFLEET ACADEMY

4 394316 203801 01


BOEBEL/ADAM
Herlitz jetzt im Internet: http://www.herlitz.de
EHRLICH UNENTBEHRLICH.
Echte Computerfreaks kennen keine Grenze zwischen Arbeit und Hobby. Darum gibt's von Herlitz Digit das volle Programm. Ultimatives EDV-Equipment, von Joysticks, Mäusen und Datenträgern bis zur Multimedia-Box und Kabeln aller Art. Get digital!
Herlitz DIGIT®
DAS Herlitz® DIGIT-PROGRAMM.

SCREENFUN INHALT 1/97

ScreenStars

04 **Playday!** Mental Theo, Charly Lownoise, Olli Froning und Toni Cottura liefern sich ein gnadenloses Spiele-Duell
66 Spiele-Profi **Smudo** von den Fantastischen Vier verrät Euch, auf welche Games er abfährt
68 **Star Check:** Was spielen Mr. President?
74 Traumjobs der **Spielebranche**: Pressesprecher

ScreenCheck

06 Angespielt: **Mario Kart 64**
08 Nicht nur für Trekker: Starfleet Academy
10 Gib Gas mit The Need for Speed 2
12 Neues rund um den Bildschirm
24 Super Mario 64
28 **MDK**
30 Theme Hospital
32 Formel 1
34 Street Racer
35 Pilotwings 64, Turok, Street Fighter Alpha 2, Soviet Strike
36 NBA Live 97
37 Contra, Jet Rider, Tobal No. 1, Star Gladiator
38 KKND
40 Wave Race 64
41 Beavis & Butthead
59 Rage Racer
60 Splitterwelten, Have a N.I.C.E. day, NBA Hang Time, WWF in your House
61 Shadows of the Empire
62 The Crow, Donkey Kong Land 2, Donkey Kong Country 3, Pocahontas
63 Dark Saviour, Sonic 3D Blast
64 **Spielspaß für schmale Geldbeutel**: Lemmings 1–3, NASCAR Racing, Simon the Sorcerer 2, Descent

ScreenHelp

26 **Super Mario 64:** So holt Ihr alle Sterne!
44 **Durchgespielt:** Discworld 2
48 **Erste Hilfe für PC-Spieler:** Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot, SimCity 2000, Diablo, Destruction Derby 2, Privateer II: The Darkening, Lemmings 3D, Syndicate Wars, Gene Wars, Battle Arena Toshinden…
52 **Playstation-Spieler atmen auf!** Tips zu Ridge Racer Revolution, Crash Bandicoot, Formel 1, Tekken 2, The Need for Speed…
54 **Tips für Saturn-Besitzer:** FIFA Soccer 96, Virtua Fighter-Serie, Panzer Dragoon…
56 Erste Tricks zu **Nintendo 64**-Games
57 Tips und Tricks zu **Game Boy**-Modulen
58 **DOC SCREENFUN**: Was bringt ein MMX-PC?
70 Die richtige **Hardware** für Game-Sessions

ScreenWaves

16 **DJ Bobo verrät seine Tricks:** So bastelt Ihr einen **Dancefloor-Hit**
93 SCREENFUN Musik-Infos
94 CDs, die auch am PC Spaß machen

ScreenWatch

78 **Game Girls:** Screenspaß für Girls
80 Eure **TV-Lieblinge:** News zu den Simpsons, Marienhof, BRAVO TV, Unter uns
82 **Akte X:** Neues von Mulder und Scully
84 **Kino-News:** Star Wars im Kino, auf Homepages und in neuen Spielen

ScreenSurf

88 **Easy Surfing:** So kommt Ihr zur **BRAVO Street**
90 So macht **Online-Flirten** richtig Spaß

ScreenMobil

20 **Was Ihr auf der Piste braucht:** Angesagte Teile von Pager bis Nachtsichtgerät
76 **Screen-Wear:** Outfits für Spieler

ScreenInfo

22 **Charts:** So habt Ihr abgestimmt!
87 **Comic:** Chat Kimble
95 Impressum
96 Spiel und Spaß
98 Gewinnt mit BRAVO SCREENFUN!

Affenstark: Freu Dich auf Mario Kart 64

It's Playday: Blättert um, wenn Ihr wissen wollt, welcher Star am besten spielt!

MDK mußt Du kennen, wenn massive Gegner Dein Kaliber sind

Mit DJ Bobo im Sound-Studio: So bastelt der Dancefloor-King seine Hits am Computer

Fotos: Astor/Outline, B. Huber, F.L. Lange, F. Gobowitz

Panikattacken, weil Discworld 2 zu schwer ist? Mit der SCREENFUN-Foto-Komplettlösung meistert Ihr das aberwitzige Abenteuerspiel im Nu!

Von wegen Sommerpause: Wo Akte-X-Fans die neuesten Infos bekommen

Pixie: Hi!
Boris006: Wo kommst Du her
Pixie: München, und Du?
Boris006: Klasse, ich auch
Pixie: Gehst Du noch zur S
Boris006: Ja, aber keine L
Pixie: Geht mir genauso,
Boris006: Gehst Du am
t 'her Freund
rima, dann koennen wi
en wir uns doch um sieben im
Geil, wie erkenne ich Dich?
auch ich trage mein Ärzte-Shirt
Boris006: Ich habe gruene Haare
Pixie: Bis dann, CU

Flirten könnt Ihr auch am PC. Wie das geht, erfahrt Ihr ab Seite 90

Liebe BRAVO SCREENFUN Leser,

Herzlich willkommen zur ersten Ausgabe! Auf 100 Seiten findet Ihr alles, was Euch am Bildschirm Spaß macht. Das sind natürlich Computer- und Videospiele, aber auch Kino, TV, Pager, Online-Surfs… alles, was flimmert, haben wir für Euch unter die Lupe genommen. Da wir BRAVO SCREENFUN optimal für Euch gestalten wollen, interessiert uns, wie Euch dieses Heft gefällt. Schickt Euer Feedback auf der beiliegenden Postkarte oder als Brief, E-Mail oder Video an die Redaktion BRAVO SCREENFUN, Postfach 200221, 80002 München. Wir verlosen drei Nintendo-64-Konsolen mit drei Spielen nach freier Wahl!

Euer

Anatol

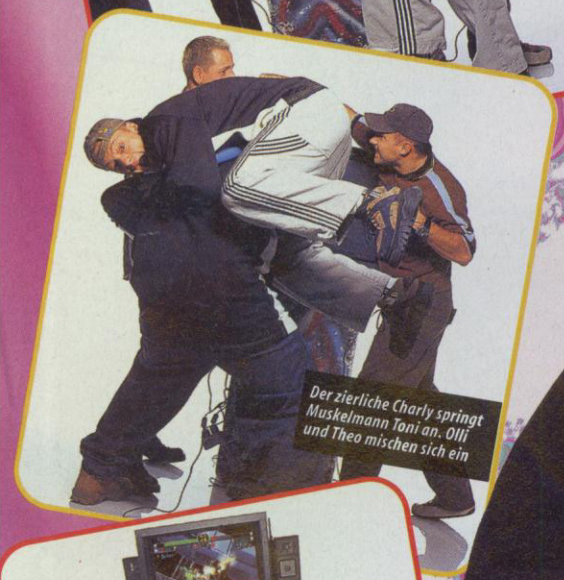
Chefredakteur Anatol Locker

Playday

NBA JAM
STAR GLADIATOR
STREET RACER

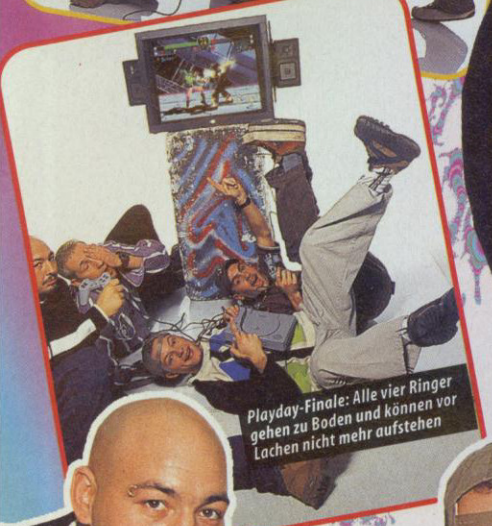
Sumo-Ringen vor der Mattscheibe: Bei Star Gladiator kamen die vier Screen-Fighter voll in Fahrt!

Olli



Der zierliche Charly springt Muskelmann Toni an. Olli und Theo mischen sich ein

Toni



Playday-Finale: Alle vier Ringer gehen zu Boden und können vor Lachen nicht mehr aufstehen

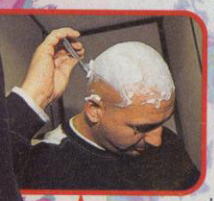
Charly Lownoise, Mental Theo, Toni Cottura und Dune-Boß Oliver Froning mal ganz anders. Sie trafen sich im SCREENFUN-Spiellabor zu einer turbulenten Schlacht an der Playstation...

Die Spiele des Playday (r.) findet Ihr im SCREENFUN CHECK: Street Racer (S. 34), NBA Jam (Nachfolger NBA Hang Time, S. 60) und Star Gladiator (S. 37)

Nach der Schlacht signieren Toni, Theo, Charly und Olli (v.l.) eine Playstation für Euch!

DER JOYPAD RAVE

Hey Theo, hierher, gib ab, ich steh' frei!" schreit Charly Lownoise (28). Seine Stimme schnappt fast über vor Aufregung. Doch sein Teamgefährte Mental Theo (32) ist voll in Fahrt und denkt gar nicht ans Abgeben: Er will den Korb auf eigene Faust klarmachen. Aber die Drei-Punkte-Linie ist noch weit weg, selbst ein As wie Michael Jordan hätte sich diesen Wurf dreimal überlegt! Charly sieht das Unglück kommen: „Oh nein, Thee-oo-hh...", jault er auf. Wamm! – Der Ball prallt vom Backboard ab. Oliver Froning (33) schnappt sich den Rebound. Tempo-Gegenstoß! „Danke, Jungs!" grinst der Dune-Chef zufrieden, während er zu seinem Partner Toni Cottura (25) spielt. Der Rapper mit der Glatze drückt den Feuerknopf, Absprung! – Doch statt einzulochen, stürzt Tonis Werfer krachend auf die Bretter. Theo hat die Notbremse gezogen und den Werfer gefoult. „Toni, was suchst du denn am Boden?" lacht Theo, „der Korb hängt immer oben..." Aber am Ende der heißen NBA Jam-Schlacht auf der Playstation hat sich das Blatt wieder gewendet: „Miami Heat", das Team der Slowbeater Toni und Olli, schlug die „L.A. Clippers" der Speed-raver Charly und Theo mit 62:61.



Runderneuerung: Toni rasiert vor der Game-Schlacht seine Glatze nach (o.)

Zur großen Joypad-Battle lud SCREENFUN die vier Groove-Spezialisten Mitte März nach München ein: Charly & Theo (aktueller Hit: „Party"), den ehemaligen Fun Factory-Boß Toni, der mit dem Hip-Hop-Kracher „Da Party Boom" gerade seine Solokarriere startete, und Dune-Olli (aktueller Hit: „Nothing compares 2 U"). Die vier sind schon seit Jahren Freunde. In der ganzen Dance-Szene sind sie für ihre gemeinsame Leidenschaft, Computerspiele, berühmt-berüchtigt. „Wenn wir auf Tour sind, flimmern die Daddel-Kisten Tag und Nacht", erzählt Charly, „im Bus, im Hotel, in der Garderobe, überall!"

Kumpels seit Jahren: Charly und Olli von Dune (u.)

„Super, daß wir jetzt endlich mal gegeneinander antreten können. Ich bin aufgeregt wie vor einer Show", freut sich Toni zu Beginn des vierstündigen Game-Marathons. Feierlich rasiert er sich noch mal die Glatze nach, als ginge es zum Auftritt auf die Bühne. Dann ist er bereit für die erste Runde der Sport-Simulation NBA Jam.

Der Basketball-Thriller fasziniert alle vier Spieler gleichermaßen. Besonders begeistert ist, trotz seiner Niederlage, Basketball-Laie Theo: „Mit der Steuerung von NBA Jam kommen auch Basketball-Anfänger wie ich klar. Am besten finde ich den Foulknopf. Hätte ich ihn noch ein bißchen öfter gedrückt, wären wir die Sieger gewesen."

Als nächstes Spiel steht das Comic-Go-Kart-Rennen Street Racer auf dem Programm. Die große Stunde des „Fly&Drive"-Spezialisten Theo! Er steuert seinen Fahrer, den fetten Sumosan, so überlegen, daß er seinen schnellsten Konkurrenten Toni schon nach der vierten Runde zum ersten Mal überrundet. Olli verwirrt der viergeteilte Bildschirm. Er fliegt immer wieder im hohen Bogen aus der Kurve: „Über diese blöden Comic-Karts kann ich nur lachen!" meint er, als er nach 20 Minuten entnervt nach dem nächsten Spiel verlangt.

Tekken-Fan Toni ist auch im Fightspiel Star Gladiator der Crack. Wer immer sich gegen ihn in den Ring wagt, Toni macht ihn nieder. Theo und Olli können es nicht fassen, doch sie holen sich immer neue Backpfeifen und schließlich den K.o.-Schlag ab: Olli fünfmal hintereinander, Theo sogar achtmal. Nur einer fightet einen grandiosen Kampf: Der kleine flinke Charly bringt Prügel-Toni viermal in K.o.-Nähe, bevor er selbst umkippt.

Und die letzte Runde gewinnt er tatsächlich, wenn auch auf unkonventionelle Art: Er verlagert den Fight kurzerhand vom Bildschirm auf den Teppich. Mit einem lauten Schrei hechtet er auf seinen Kontrahenten los. Doch Toni fängt den zierlichen DJ einfach im Flug ab und wirft ihn ganz lässig über die Schulter. Auf der Stelle greifen Olli und Theo ein. Eine kurze Balgerei, und alle vier Kämpfer gehen zu Boden und können vor Lachen nicht mehr aufstehen. Ein zum Brüllen komisches Finale des turbulenten Playday!

Ständig „online" – Theo holt sich am Handy Spieletips

Joypad-Raver: Toni, Olli, Theo und Charly (v. l.) mit SCREENFUN-Mitarbeiter Hannsjörg Riemann (sitzend)

Fotos: F. Gabowicz

BRAVO SCREENFUN AKTION

Diese handsignierte Konsole könnt Ihr gewinnen! Die Playday-Teilnehmer Toni, Olli, Charly und Theo haben sie stilgerecht „verziert". Wenn Ihr das Einzelstück haben wollt, schreibt an BRAVO SCREENFUN, Stichwort Playday, Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 15.6.1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wer von den normalen Rennen (o.) genug hat, geht in den „Battle Modus" (u.): In diesem Kampf-Modus wird nicht auf Zeit gefahren, sondern gegen einen oder mehrere Konkurrenten gekämpft. Wer seine drei Luftballons verliert, zieht den kürzeren

Hier steuert der Fahrer gerade einen Tunnel an, in dem sich einige Überraschungen verbergen

MARIO KART

Der Mario Kart mit Turbolader startet: Nintendo schickt Yoshi, Luigi & Co. auf die frisch geteerte 64-Bit-Rennstrecke. Bitte anschnallen, das ultimative Rennspiel steht in den Startlöchern!

Nintendo schaltet in den zweiten Gang: Kaum steht der erste Schwung von 64-Konsolen in den Kaufhäusern, schiebt Nintendo hochkarätigen Spielspaß dafür nach. Vor allem Star-Designer Shigeru Miyamoto (den wir Euch auf Seite 24 vorstellen) hängt sich voll rein. Für die neue Konsole schickt er den Nachfolger des legendären Rennspiels Super Mario Kart an den Start: **Mario Kart 64 greift das Konzept des 16-Bit-Originals auf. Die prachtvolle Comic-Raserei wird um frische Extras sowie einen turbulenten Vier-Spieler-Modus erweitert.**

Die Nintendo-Helden des letzten Jahrzehnts haben sich auf der Fahrerliste eingetragen. Mario und seine Freunde, aber auch die Feinde des Klempners rollen an den Start. Sie müssen in vier Ligen bestehen, die mit unterschiedlichen Kursen aufwarten. Damit Ihr alles im Blick habt, stehen diesmal zwei Sichtperspektiven zur Verfügung. Beide zeigen das Rennen von hinten – mal ist der Blick weiter weg, mal näher dran.

Du startest in der Anfänger-Liga und wählst vorher noch die Leistungsklasse deines Karts. Zur Wahl stehen 50, 100 und 150 Kubikzentimeter, was sich deutlich auf die Spitzengeschwindigkeit auswirkt. **Mit gefühlvollem Start überholst Du die anderen sieben Rennteilnehmer gleich gnadenlos.** Wer kein so glückliches Händchen hat, muß sich mit guter Kurventechnik langsam nach vorne arbeiten. Dabei macht sich der Joystick des N-64-Joypads wieder angenehm bemerkbar. Mit seiner Hilfe macht Ihr elegant die Biege.

Mitentscheidend für den Kampf um den Spitzenplatz ist der Einsatz der Extras. **Auf der Piste liegen durchsichtige Schachteln mit Fragezeichen.** Sie enthalten die Extras. Mit etwas Geschick fährst Du durch einen Kasten und erwischst so einen Bonus. Pilze schalten den Turbolader zu. Ein Stern macht kurzzeitig unverwundbar (vor allem bei Crashs sehr praktisch!). Ein Blitz röstet alle anderen Fahrer im Feld. Darüber hinaus gibt es eine Handvoll weiterer Extras. Natürlich können auch die Konkurrenten sie einsetzen. Sei also nicht allzu schadenfroh – wer anderen die rutschige Bananenschale hinwirft, fährt am Ende selber drüber…

Es gibt 16 landschaftlich abwechslungsreiche Rundkurse. Das Rennteam braust durch arktische Gefilde und umfährt Donkey Kongs Heimat-Dschungel. In Warios Motocross-Arena warten spannende Duelle. Da mußt Du zeigen, daß Du mit dem Kart tollkühne Sprünge beherrschst.

Die Grafik ist angenehm flott. Ohne Ruckeln ziehen die Landschaften am

Grün und grün: Yoshi und sein Kart teilen sich die Farbe

Überflieger: Superstar Mario mischt ganz vorne mit

Bullig und gemein: King Bowser kriegt jeden Kart klein

Oft unterschätzt: Marios Bruder Luigi fährt einen flotten Reifen

Für die liebe Konkurrenz: Feuere einen Schildkrötenpanzer ab (l.). Triffst Du damit einen Fahrgegner, verliert er den Fahrbahnkontakt (o.)

In Donkey Kongs Dschungelabschnitt springst Du über den Fluß (r.o.)und kurvst an einem Schaufelrad-Dampfer vorbei (r.u.)

Tricky: Luigi hat der Prinzessin eine Bananenschale in den Weg gelegt (o.). Fährt sie drüber, rutscht ihr Kart weg

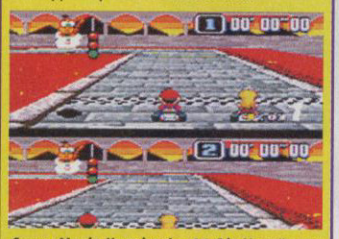
Bei zwei Spielern wird der Bildschirm horizontal geteilt (o.)...

...spielt Ihr zu dritt (o.) oder zu viert (l.), dann bekommt jeder Spieler ein rechteckiges Fenster

Zweikampf auf der Piste: Da muß sich die Prinzessin ganz schön anstrengen, wenn sie vom bösen Wario nicht abgedrängt werden will

DAS ORIGINAL

Der berühmte Vorgänger von Mario Kart 64 heißt Super Mario Kart. Er wurde 1992 für Super Nintendo veröffentlicht und begeisterte mit super Steuerung und einer 3D-Grafik, wie man sie auf der 16-Bit-Konsole nicht erwartet hätte. Möglich wurde die technische Meisterleistung durch einen Zusatzchip auf dem Modul. Super Mario Kart zählt zu den meistverkauften Super-Nintendo-Modulen weltweit. Seit geraumer Zeit bekommt Ihr das Spiel in Deutschland zum Schnäppchenpreis von rund 50 Mark.



Super Mario Kart ist der 16-Bit-Vorgänger von Mario Kart 64. Es zählt zu den besten Rennspielen, die es gibt

Go-Kart vorbei – wozu hat man denn schließlich einen 64-Bit-Prozessor unter der Motorhaube?

Verglichen mit dem Super-Nintendo-Vorgänger Super Mario Kart gibt es hier eine tolle neue Gruppendynamik. Statt zwei Spielern dürfen bei Mario Kart 64 bis zu vier Kart-Fans gleichzeitig das Gaspedal durchdrücken. Wenn Ihr Euch zu viert vor dem Nintendo 64 versammelt und jeder ein Joypad hat, teilt sich der Bildschirm in vier gleich große Fenster. Aber auch, wenn Ihr zu zweit oder alleine fahrt, schließt Mario Kart 64 mühelos zum Super-Nintendo-Original auf, was den Fahrspaß an sich angeht.

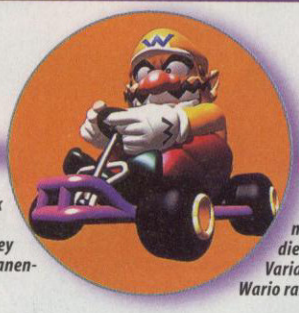
Ihr habt sicher gemerkt, daß auf einigen unserer Bilder englische Begriffe auftauchen. Das liegt daran, daß sich die rasenden Reporter von SCREENFUN eine ausländische Ausgabe von Mario Kart 64 besorgt haben. Sie befindet sich bereits auf dem Markt. Die Version, die bei uns für den Frühsommer angekündigt ist, wird deutsche Texte haben.

MARIO KART 64

Genre	Rennspiel
Macher	Nintendo
Preis	rund 100 Mark
System	Nintendo 64
Termin	ca. Mai/Juni '97

Phantastische Go-Kart-Raserei mit 16 Strecken und coolen Extras. Bis zu vier Rennfahrer können gemeinsam auf den bunten Pisten Spaß haben

Affenstark auf dem Flitzer: Donkey Kong mag bananengelbe Karts

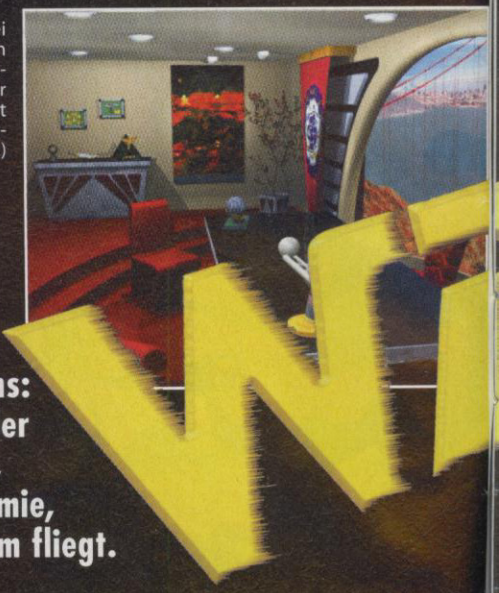


Supergemein: Auch die böse Mario-Variante Wario rast mit

Supersüß: Prinzessin Toadstool ist nicht zu bremsen

Crash: Pilzkopf Kinopio verliert den Kontakt zum Sitz

Zwischen zwei anstrengenden Missionen entspannt sich der Weltraumkadett in seinen Privatgemächern (r.)



Flugschule für Star-Trek-Fans: Wer die Kommandobrücke der Enterprise übernehmen will, lernt auf der Piloten-Akademie, wie man durch den Weltraum fliegt.

STAR TREK

STARFLEET ACADEMY

Ein ausgereiftes 3D-Grafiksystem bringt die Bewegungen im Raum greifbar rüber. Elegant müßt Ihr die Enterprise (schräg links oben) an diesem romulanischen Raumkreuzer vorbeisteuern

DAS FLIEGENDE KLASSENZIMMER

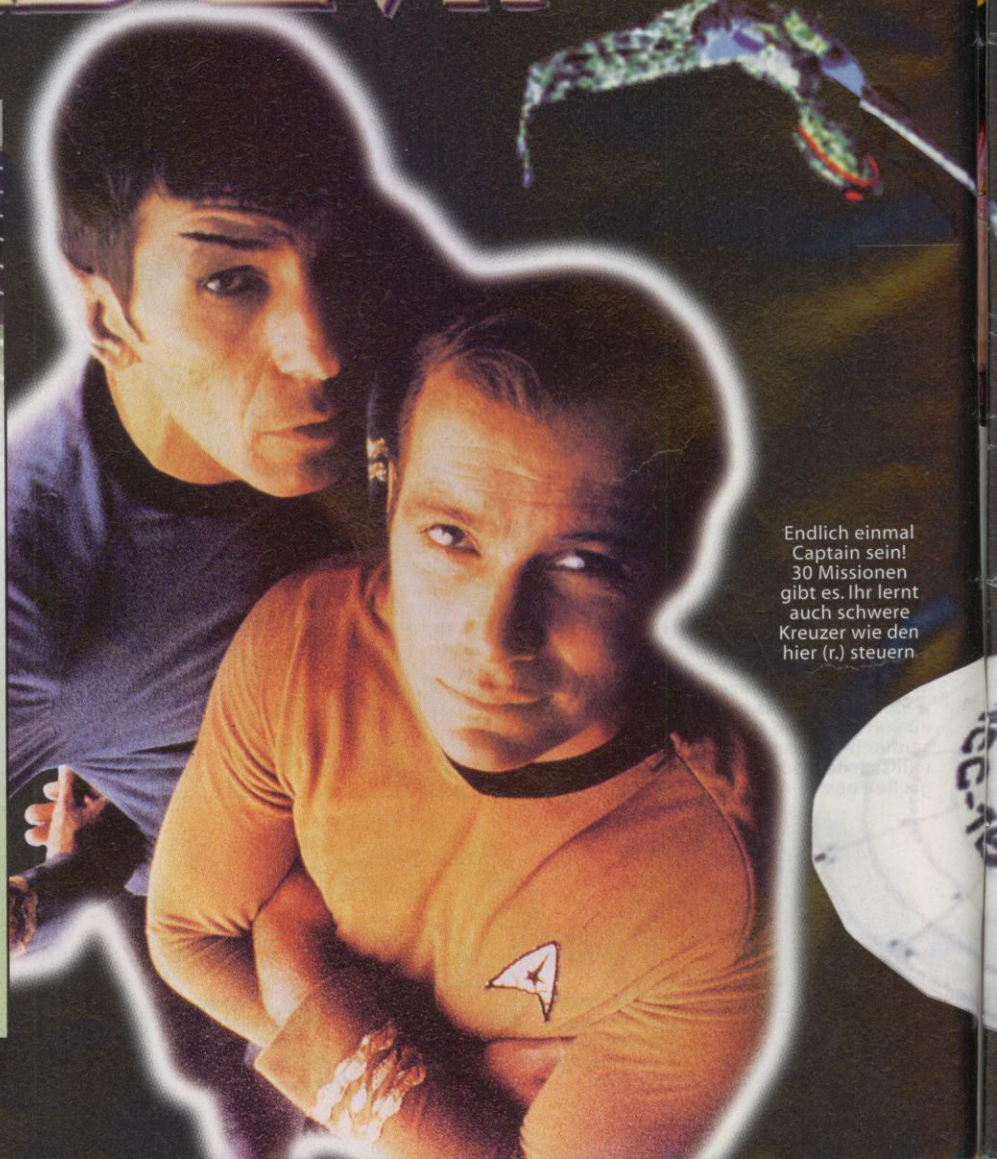
Eine optimale Ausbildung der Kadetten wird gewährleistet: Erfahrene Raumfahrer der USS Enterprise geben Euch praktischen Unterricht:

Besucht die Seminare von **James T. Kirk** (William Shatner). Ihr könnt dem legendären Captain gezielt Fragen zu bestimmten Situationen stellen. Was muß man bei Verhandlungen mit klingonischen Kriegsfürsten beachten? Wie behält man seine Crew im Griff? Und wann kann es sogar erforderlich sein, die Befehle der Kommandanten der Sternenflotte einfach zu überhören?

Mr. Sulu (George Takei) sorgt dafür, daß Eure Flugkünste den letzten Schliff erhalten. Nach ein paar Lektionen könnt Ihr einen schweren Kreuzer im Schlaf rückwärts einparken. Auch bei Fragen zu Strategie und Taktik bei einer Raumschlacht weiß Sulu Bescheid. Er hat viele nützliche Ratschläge auf Lager.

Chekov (Walter Koenig) beaufsichtigt das Computerlabor der Akademie. Wenn es Euch gelingt, sein Assistent zu werden, hat das seine Vorteile: Ihr könnt dann zusammen mit Chekov das Design weiterer Simulator-Missionen festlegen.

Foto: Englmeier



Endlich einmal Captain sein! 30 Missionen gibt es. Ihr lernt auch schwere Kreuzer wie den hier (r.) steuern

STAR TREK

Den Bordsystemen entgeht kein Raumschiff

Logbuch des Captains: „Endlich haben wir ein Föderationsschiff aufgespürt, das in einem unerforschten Sektor der Galaxis gestrandet ist. Plötzlich taucht das Flugobjekt einer unbekannten Rasse auf. Noch bevor wir in Funkkontakt treten können, eröffnen die Fremden das Feuer…".

Was nun, lieber Captain? Schilde rauf und Photonen-Torpedos als freundlichen Gruß zurückschicken? Oder ein kühnes Ausweichmanöver fliegen und „Wir kommen in Frieden!" rüberfunken? Wer ein Raumschiff wie die Enterprise steuert, muß schnell und schlau entscheiden. Captain Kirks wachsen nicht auf jedem Baum. Hoffnungsvolle Raumkadetten absolvieren eine jahrelange Ausbildung auf der Starfleet Academy (dt. Sternenflotten-Akademie). Prominente Ausbilder aus der Fernsehserie helfen den Nachwuchspiloten, die 30 Missionen zu meistern.

Dieser Raumschiff-Simulator ist das erste 3D-Weltraumspiel, bei dem Du das volle Kommando über Föderationsschiffe der Star Trek-Flotte hast. Die Handlung spielt wenige Jahre vor der Story des sechsten Kinofilms „Das unentdeckte Land". Der Spieler schlüpft in die Rolle des ehrgeizigen jungen Piloten David Forrester. Sein Vater war Offizier der Sternenflotte. Er kam bei einem Klingonen-Konflikt ums Leben. Nach zwei Jahren Büffeln ist David nun reif für den Missions-Simulator. Dort muß er bei Raumschlachten einen kühlen Kopf beweisen. Aber auch Wissenschaft, Diplomatie und Strategie sind gefragt. Die Aufträge der Starfleet Academy bieten dementsprechend viel Abwechslung. Zu den Lektionen gehören: die friedliche Kontaktaufnahme mit unbekannten Aliens, die Verfolgung von abtrünnigen Verrätern und das Verhindern einer klingonischen Invasion.

Im Spielverlauf kommandierst Du vier Schiffsklassen: wissenschaftliche Oberth-Gleiter, leichte Kreuzer der Miranda-Klasse, Constitution-Schiffe (wie die USS Enterprise) und schwere Kreuzer der Excelsior-Klasse. Der Nachwuchs-Captain muß sich auf Begegnungen mit romulanischen Warbirds einstellen. Aber auch getarnte Klingonen-Kampfschiffe und andere kampfstarke Verbände stellen ihn auf eine harte Probe.

Zwischen zwei Missionen warten die Räumlichkeiten der Akademie. Dort halten sich einige Mitglieder der legendären Enterprise-Crew auf. Diese alten Hasen verraten in digitalisierten Videosequenzen Tips. Dazu wurden extra für diese Spieleproduktion die bekannten Schauspieler engagiert: William Shatner (Kirk), George Takei (Sulu) und Walter Koenig (Chekov) geben Dir Rat.

Seit drei Jahren arbeitet die kalifornische Spielefirma Interplay an dem Star-Trek-Simulator. Eine lange Zeit für Rusty Buchert, den Produzenten und Projektleiter: „Ich neige mittlerweile dazu, die weniger wichtigen Dinge im Leben wie ‚Schlaf' zu vergessen." Das Spezialistenteam hat mit Robert Coultrip auch einen Experten, der sich ausschließlich um die Intelligenz der computergesteuerten Gegner kümmert. Starfleet Academy soll im Frühjahr '97 kommen. Die PC-Kadetten werden als erste bedient. Dann folgt die Version für Playstation-Piloten.

STARFLEET ACADEMY

Genre ..... Raumschiff-Simulation
Macher ..... Interplay
Preis ..... 120 Mark
System ..... PC, Sony Playstation
Termin ..... ca. Mai '97

Hier fliegt der Captain: Vielversprechender Star-Trek-Simulator mit prominenter Besetzung

TREKWARE

Der Weltraum – unendliche Software: Zu Star Trek gibt es mittlerweile mehr Spiele als Spielfilme! Unsere Sensoren haben die wichtigsten PC-Programme erfaßt und für Euch analysiert.

25th Anniversary / Judgment Rites (von Interplay): Zwei Abenteuerspiele mit der Crew der ersten Enterprise-Fernsehserie. Jedes Adventure enthält mehrere Mini-Episoden. Sie sind grafisch mittlerweile überholt, Rätselaufbau und Story aber okay. Wer diese Golden Oldies als Billigspiele im Wühltisch findet, der sollte zugreifen.

The Next Generation – A Final Unity (von Microprose): Ab ins nächste Jahrhundert mit Captain Picard und seiner Mannschaft! Das bislang einzige Spiel zur Next Generation-Serie bietet auch ein wenig Strategie und Weltraum-Navigation. Klassische Adventure-Puzzles stehen aber klar im Mittelpunkt.

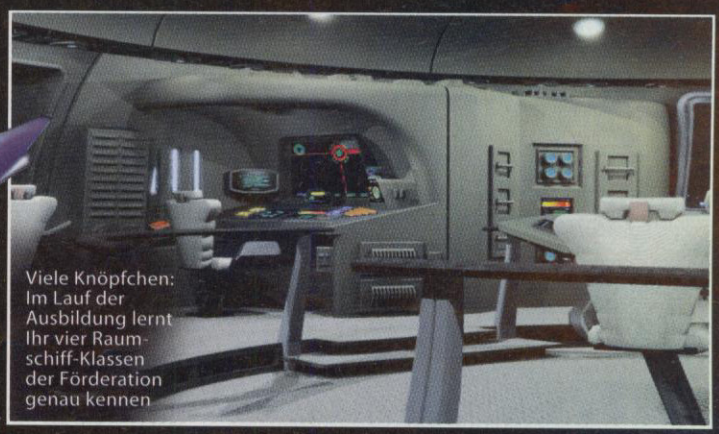
Deep Space Nine – Harbinger (von Viacom): Rätselhafte Angreifer, ein toter Diplomat, kosmopolitische Intrigen: An Bord der Raumstation Deep Space Nine geht es ganz schön ab. Doch das Spiel hält nicht, was die Story verspricht: Die „3D-Optik" sind sterile Standbilder. Zudem ist die Bedienung zu umständlich, die Orientierung arg nervig.

Klingon / Borg (von Viacom): Viel zu gucken, wenig zu spielen! Diese beiden „interaktiven Filme" bestehen aus neu gedrehtem Videomaterial. An einigen Stellen müßt Ihr richtige Entscheidungen treffen, damit es mit der Story weitergeht. Bei Klingon gibt es sogar einen Klingonisch-Kurs als Zugabe! Trotzdem: Grafisch sind beide Titel zwar beeindruckend, aber nicht allzu komplex. Zudem: Nur mit perfekten Englischkenntnissen spielbar.

Technical Manual (von Markt&Technik): Wer wünscht sich nicht, einmal durch die Gänge der Enterprise spazieren zu können? Mit dem „Technical Manual" können Star-Trek-Fans alle Stationen besuchen und bekommen vom Computersystem Warp-Antrieb & Co. erklärt. Kein richtiges Spiel, aber ein hochgradig originelles Technik-Lexikon zur TV-Serie.

In der Mache: Generations und Voyager. In Kürze will Microprose ein Adventure zum siebten Kinofilm „Treffen der Generationen" veröffentlichen. Viacom arbeitet derweilen am ersten Spiel zur Fernsehserie mit dem Raumschiff Voyager.

„Eine klingonische Raumstation, bitte!" – Bei der Gestaltung aller 3D-Objekte orientierten sich die Computergrafiker an Skizzen und Rißzeichnungen wie diesen



Viele Knöpfchen: Im Lauf der Ausbildung lernt Ihr vier Raumschiff-Klassen der Förderation genau kennen

Tritt aufs Gaspedal: Gleich bootet Dein Sportflitzer die lahme Ente aus

Schnappschüsse von den Dreharbeiten: Für das neue Spiel werden rasante Straßenjagden gefilmt und als Videoclips auf die CD gebrannt

STRASSEN FEGER

Bald könnt Ihr wieder Gas geben! The Need for Speed 2 schickt acht tolle Sportflitzer ins Rennen – auf super Pisten und mit neuer 3D-Grafik.

Von Null auf Hundert in dreieinhalb Sekunden: Der McLaren F1 ist kein Auto für die Tempo-30-Zone. Fährt man den starken 12-Zylinder-Motor voll aus, kommt der Schlitten auf 350 Sachen.

Zur Zeit steht der McLaren im Fuhrpark von Electronic Arts und wird digital getunt. Die Leute des Software-Riesen aus den USA arbeiten fieberhaft. The Need for Speed 2 heißt der Neuling der erfolgreichen Rennspiel-Serie. **An den Start gehen acht schnelle Schlitten.** Darunter der Ferrari F50 und ein Ford GT-90, ein Lotus Elise GT und der Jaguar XJ220.

Damit die Fahrten möglichst echt wirken, wird ein neues 3D-Grafiksystem programmiert. Die Pisten liegen in der australischen Outback-Wüste, im tief verschneiten Norwegen und an der kanadischen Westküste. Sogar quer durch Hollywood werden die Spieler fegen können. Auf den insgesamt acht Strecken herrscht freie Fahrt: Wer Dreck und Dellen an seinem Luxusgefährt nicht scheut, kürzt querfeldein ab. Im Arcade-Modus ist die Steuerung vereinfacht. Das nimmt viel von der Wirklichkeitsnähe, gibt dem Spiel aber mächtig Tempo.

Verglichen mit dem Vorgänger The Need for Speed SE sind nicht nur neue Autos und bessere 3D-Grafik drin. **Das Spiel verspricht auch wirklichkeitsnahes Fahrverhalten auf zahlreichen Bodenbelägen.** Der Einfluß von Wind und Wetter macht sich stärker bemerkbar. Besonders viel Konzentration verlangen Fahrten bei Nacht und Nebel.

Durchgestylt sind Menüs und Bedienung. Ihr könnt nicht nur Infos über die Sportwagen abrufen. Videoclips zeigen die echten Schlitten in wilder Aktion. Speziell für diese Spieleproduktion wurden rasante Fahrten und Verfolgungsjagden gefilmt.

Bei Redaktionsschluß wurde an The Need for Speed 2 noch programmiert. Die Boxen-Crew von Electronic Arts verspricht die PC-Version fürs Frühjahr. Eine Version für die Sony Playstation soll gleich im Anschluß folgen.

Der simulierte Straßenfeger überholt auch in der Innenstadt schnell und lässig

The Need for Speed 2

Genre	Rennspiel
Macher	Electronic Arts
Preis	rund 120 Mark
System	Pentium-PC, Sony Playstation
Termin	ca. Mai '97

Sportwagen-Probefahrt: Munterer Mix aus Fahrsimulation und PS-Action

Fotos: Electronic Arts

In der Dämmerung: Die Macher von The Need for Speed 2 wollen das echte Fahr-Feeling vermitteln

S&J 73011

Scall-Mädchen-Report

Ein Report, der alles zeigt!

Einschlägig bekannt: der Scall von T···Mobil

Sie nutzen schamlos den Scall!

Sie sind blutjung!

Von Halbstarken werden sie per VoiceBox in finstere Beatkeller gelockt.

Sie zahlen keinen monatlichen Grundpreis.

Du kannst den Scall in allen T-Punkten und beim autorisierten Fachhandel kaufen.
Mit VoiceBox und ohne monatlichen Grundpreis.

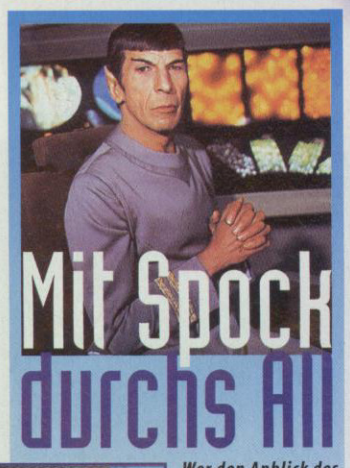
·Scall·

Die Neue von Sony

...ist eine digitale Kamera und für viele Superlative gut: Sie wiegt nur 300 Gramm, speichert über 100 Fotos, schafft eine Auflösung von 640 mal 480 Pixel in True Color und kostet schlappe 1.700 Mark.

Tschüß Tastatur – hallo PC Dash

Wer hat schon Lust auf Fingerakrobatik beim Spielen? Dieses kleine Gerät macht damit Schluß: Klemmt PC Dash einfach zwischen Tastatur und PC. Legt eine Befehlskarte ein, die zu Eurem Spiel paßt. Auf dieser Karte finden sich alle Kommandos, die bisher mühsam mit der Tastatur eingegeben werden mußten. Je nach Spiel gibt es also Schalter zum Feuern oder Schieberegler für die Geschwindigkeit. Diese Schalter könnt Ihr allesamt mit den Fingern bedienen. PC Dash wurde erst vor wenigen Wochen vorgestellt. Darum gibt es erst wenige Spiele, die mit den passenden Befehlskarten ausgeliefert werden. Das soll sich laut Hersteller aber in den nächsten Monaten ändern. Bis dahin könnt Ihr Euch mit der mitgelieferten PC-Dash-Software eigene Befehlskarten basteln.
(Info: Hegener & Glaser, 81205 München. Preis: rund 150 Mark. Ab Sommer im Handel)



Mit Spock durchs All

Wer den Anblick des Spitzohrs vermißt, der kann wenigstens die Stimme des Vulkaniers hören: nämlich auf der CD „Unser Universum" von Soft Media. Mr. Spock erklärt, wie die Galaxis funktioniert, vom Urknall bis zum Leben auf der Erde. Außerdem: tolle Weltraumfotos von Sternen, Planeten und fernen Galaxien, Sternenkarten (siehe Bild) und Weltraum-Simulationen. Preis: ca. 50 Mark.

SPICKER

Für alle, die sich mit Fremdsprachen plagen! Der erste Spicker heißt „Business Dictionary". Er ist von Franklin, funktioniert wie ein normaler Organizer und sieht auch so aus (r.). Der Witz: Durch kleine ROM- Karten (Read Only Memory, dt. nur Lesespeicher) übersetzt er Englisch, Französisch und Holländisch (Info: Franklin, 85445 Schwaig. Rund 180 Mark plus zirka 100 Mark pro Karte). Der zweite Spicker heißt „Quicktionary". Das schnelle Wörterbuch stammt von Hexaglott. Es ist ein Stift, mit dem Du über die Fremdwörter streichst (l.). Die Übersetzung erfolgt zeitgleich in einem kleinen Fenster auf dem Stift. Das Gerät kostet rund 300 Mark (Info: Hexaglott, 22335 Hamburg).

Nachschub im Tunnel: Hinter dem Schott stecken funkelnde Waffen-Upgrades. Zum Einsammeln muß der Pilot einfach darüberfliegen

Auf einer lauschigen Palmen-Insel soll sich diese Geheimbasis der Invasoren verbergen

EXTREME ASSAULT

Blue Byte, bekannte deutsche Spielewerkstatt, arbeitet am Heli-Shooter Extreme Assault. Kennzeichen: deftige PC-Action und eine farbenprächtige 3D-Grafik!

Thomas Friedmann erfindet Spiele. In Mülheim an der Ruhr arbeitet er bei der Kultfirma Blue Byte als Projektleiter an dem neuen Action-Reißer Extreme Assault (dt. Extremer Überfall). Bald soll die deftige Mischung aus 3D-Geballer und Helikopter-Simulation fix und fertig sein. Damit sich SCREENFUN einen ersten Eindruck von dem neuen Actionspiel machen kann, packt Thomas kurzerhand seinen Computer ein. Mit dem Rechner im Gepäck und Marketing-Frontfrau Esther Manga an der Seite zischt der Spiele-Erfinder in unsere Münchner Redaktion und zeigt uns sein digitales Zerstörungsfestival.

Ein Hauch von Independence Day weht durch die Story: Um einen Angriff mörderischer Aliens zu verhindern, zieht der Assault-Spieler mit Kampfhubschrauber und Panzer los. Der Befreiungskampf führt durch sechs grafisch völlig unterschiedliche Einsatzgebiete. In jedem von ihnen warten mehrere Aufträge. Es gibt lauschige grüne Täler, eine Karibikinsel und eisklirrende Arktis-Levels. So ziemlich alles, was da ist, kann kaputtgemacht werden. Dazu gehören selbstverständlich die Gegner, aber auch Gebäude und Bäume... Auf diese zerstörerische Weise kannst Du versteckte Extras entdecken. So manche landschaftliche Schönheit ist der Schlüssel zu einem Geheimtunnel, in dem sich Zusatzmunition und stets begehrte Extrawaffen stapeln.

Während fast alle PC-Games höchstens 256 Farben auf den Monitor bringen, läuft Extreme Assault auch im High-Color-Modus. Das bedeutet Tausende von Farbtönen gleichzeitig mit entsprechend coolen Explosionen und Transparenzeffekten. Da sich Auflösung und Detailstufe ändern lassen, soll das einmal fertige Spiel auch auf kleinen Pentium-PC ab

„Historische" Konsolen wie das sagenumwobene Vectrex (o.) oder alte Heimcomputer (u.) stehen zum Anfassen im Museum

Das Spiele-MUSEUM

Endlich ein Museum, in dem gespielt werden darf: Im Computer- und Videospiele-Museum in Berlin findet Ihr Raritäten und Klassiker der Zocker-Geschichte! Das Gute daran: Ihr dürft immer an den Geräten spielen! (Rungestraße 20, 10179 Berlin, Tel. 030/279 3351). Eine coole Zeitreise.

Ein „harter" Job: Andreas Lange leitet das Berliner Spiele-Museum

FERNSEHEN AM PC

Grafikkarten-Hersteller haben eine neue Vorliebe für TV-Karten, die den PC zur Glotze machen, auch noch Videotext empfangen und als Radio dienen. Drei Karten sind zur Zeit heiß: Von Hersteller Hauppauge kommt „Win/TV Radio". Diese TV-Karte beherrscht alle drei Funktionen und ist schon erschienen (Info: Hauppauge, 79206 Breisach. Preis: knapp 300 Mark). Ab April kommt die „miroMEDIA PCTV pro". Sie läßt sich sogar mit Fernbedienung steuern! (Info: Miro, 38112 Braunschweig. Preis: rund 300 Mark). Die dritte Karte stammt vom Hersteller Videologic und heißt „Captivator PCI/TV" (Info: Videologic, 63303 Dreieich). Sie soll in den nächsten Wochen erscheinen und mit weniger als 200 Mark der absolute Preisbrecher sein.

PC & Konsole

Toller Troll: Die PC-Spieleschmiede Blizzard arbeitet an einem neuen Teil der trollhaltigen Warcraft-Serie. Im Adventure Lord of the Clans steuert Ihr einen Ork, der der Sklaverei entflohen ist.

Preissenkung: Sony hat den Preis der Playstation um 100 Mark gesenkt. Sie kostet nun 299 Mark. Auch der Preis der Spiele ist gerutscht: Ausgewählte Klassiker gibt es unter dem „Platinum"-Label für knapp 50 Mark. Top-Titel wie etwa Porsche Challenge kosten ab sofort 90 Mark statt 100 Mark.

Helden für Diablo: Die Firma Micro Star will demnächst eine Sammlung mit bereits vorgefertigten Charakteren und Utilities herausbringen. Mit diesen gottgleichen Charakteren kann jedes Multiplayer-Spiel gewonnen werden. Der Spaß bleibt dabei aber leider auf der Strecke.

Playstation Premiere: Vandal Hearts von Konami ist das erste Konami-Rollenspiel für PSX. Die deutsche Version kommt im April.

Rauchende PC-Colts: Im wilden Westen wird das neue Lucas Arts-Abenteuer Outlaws spielen. Das Spiel ist eine Mischung aus Western-Story, Adventure und 3D-Geballer. Der Comic-Grafikstil erinnert an Full Throttle / Vollgas. Ihr könnt übrigens bereits einen Level der Actionszenen ausprobieren: Unter *http://www.lucasarts.com* findet Ihr eine 13 MByte große Demo.

Spezialangebot von Sega: 450 Mark kostet das Saturn-Action-Pack. Zusammen mit der Konsole im Paket liegen ein Joypad sowie die beiden Spitzenspiele Worldwide Soccer 97 (Fußball) und Sega Rally (Rennspiel).

Fußball in 3D: Die Fußballmanager-Fortsetzung Anstoß 2 von Ascom läßt noch auf sich warten. Doch Vorfreude ist erlaubt. Die neue Simulation soll neben erweiterten Funktionen vor allem schöne 3D-Spielszenen bieten.

Neue Arcade-Spiele: Arcade Mode 3 stand bereits Pate für den Fightspiel-Hit Virtua Fighter 3. In den nächsten Monaten will Sega unter anderem das Baller-Epos House of the Dead und das Fußballspiel Virtua Striker 2 zu Euch in die Spielhallen bringen.

Mouse-Pads

...die man selber designt, sind total angesagt. Ihr könnt sie inzwischen in manchen T-Shirt-Geschäften machen lassen. Funny und schon fertig sind diese Mousepads hier (o.). Ihr bekommt sie für knapp 15 Mark bei ABGANG!, 50509 Köln

Gelb-schwarz im Internet: die BVB-Homepage mit Talk, News, Quiz und Fanshop

Der Ball ist im Netz

Spätestens am 31. Mai, dem letzten Spieltag der Saison 1996/97, steht fest, ob Borussia Dortmund den „Hattrick" geschafft hat und zum dritten Mal in Folge Deutscher Fußballmeister geworden ist. Alle Fans des BVB können sich bis dahin auf der offiziellen Internet-Homepage der Star-Truppe aus dem Ruhrpott gegenseitig anfeuern. Unter *http://www.Borussia-Dortmund.de* findet Ihr Bundesliga- und Champions League-News, Spieler-Facts und Interviews mit Matthias Sammer & Co. Im Online-Fanshop gibt es die gelb-schwarze Merchandising-Palette. In der Vereins-Chronik können Fans ihr Wissen testen. Extra-Bonus: In einem Experten-Quiz sind jeden Monat Karten für die Heimspiele, CDs und Fanartikel zu gewinnen. Ein echter Volltreffer!

Thomas Friedmann ist Projektleiter bei der Spiele-Firma Blue Byte

Explosionen in Tausenden von Farbtönen

60 MHz ordentlich laufen. Eine 3D-Beschleunigerkarte ist nicht nötig. Doch ohne reichlich Speicher kann der Hubschrauber bei Extreme Assault nicht in die Luft gehen; 16 MByte RAM sind das mindeste, was Ihr an schnellem Hauptspeicher vorweisen müßt. Wer Lust auf die vielfarbige Zerstörungsorgie hat, muß noch bis Ende Mai warten. Dann soll das Heli-Kraftpaket aus der Blue-Byte-Schmiede in die Händlerregale schwirren.

Seine Fans finden Facts über ihn im Internet: Mittelfeld-As Andi Möller (hier im Zweikampf mit Gerhard Poschner vom VfB Stuttgart)

Fotos: BRAVO Archiv, B. Huber, M. Kayser, U. Stephan

DER IST'S

OBWOHL ER JA EIGENTLICH BESSER PASSEN

Hotline: 040/39 11 13

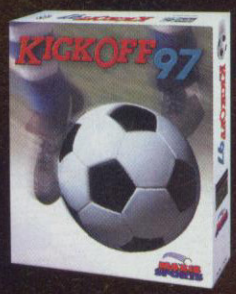
The Maxis Sports and Maxis name and logo are registered trademarks of Maxis Ltd. The Kick Off 97 name and logo are registered trademarks of Anco Ltd. and Maxis Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

BALL. TOR. ECKIG. RUND. EGAL. WÜRDE.

Ganz egal, ob rund oder eckig, das Ding muß ins Tor. Ob im Meisterschafts-Modus mit über zweihundertfünfzig europäischen Vereinsmannschaften,

im Champions-League-Modus der Meister oder in den selbst erstellten Ligen und Pokalwettbewerben.

Na dann, ran an die Pille.



Microsoft Windows 95

PC CD-ROM
Komplett in deutsch.

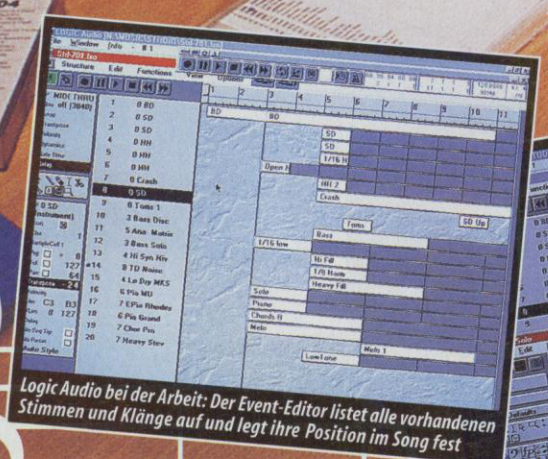
MAXIS SPORTS

Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

Power-Groove aus dem PC

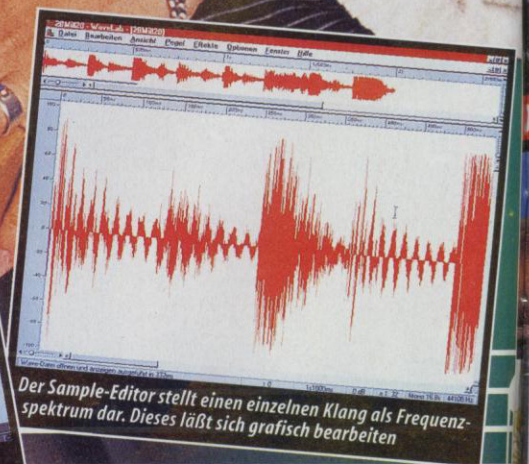
So bastelt der Dancefloor-King DJ Bobo seine Hits: mit der Maus und dem Sequenzer-Programm Logic Audio

„Groove-Professor" Bobo: In einem Hamburger High-Tech-Studio bastelt der DJ am Computer seine Dancefloor-Hits



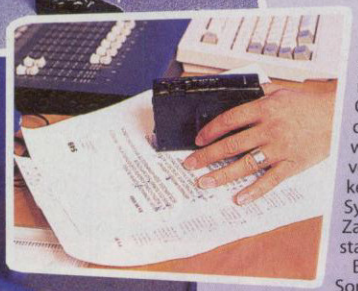
Logic Audio bei der Arbeit: Der Event-Editor listet alle vorhandenen Stimmen und Klänge auf und legt ihre Position im Song fest

Der Score-Editor rechnet die Eingaben in Notenschrift um. Profi-Songbastler können Ideen auch direkt als Noten eingeben



Der Sample-Editor stellt einen einzelnen Klang als Frequenzspektrum dar. Dieses läßt sich grafisch bearbeiten

Nur seine Gesangs- und Rip-Partien zeichnet Bobo nach herkömmlicher Art analog auf Tonband auf. Den Begleitsound speichert der PC



Die Erstentwürfe seiner Kompositionen hält Bobo auf hergebrachte Art fest: auf einem Blatt Papier und einem billigen Diktaphon (o.)

Kraftvoller Dancebeat treibt eine zuckrige Synthi-Harmonie voran. C-Dur – a-moll – F-Dur – G-Dur – C-Dur… – alle vier Takte wiederholt sich dieselbe Sequenz. Fasziniert tippt DJ Bobo (29) den Rhythmus mit dem Fuß mit, bewegt den Oberkörper sachte mit dem hypnotischen Sound. Der Schweizer Super-DJ steht auf keiner Bühne. Er thront rückenfreundlich auf einem grünen Ball vor einem großen Arbeitspult. Statt seines prächtigen Pharaonen-Outfits aus der Show „World in Motion" trägt er eine ausgebeulte Hose, Schlabber-Shirt und Turnschuhe. Die randlose Brille auf der Nase, den Blick gedankenverloren in die Ferne gerichtet – so ähnelt Bobo eher einem Wissenschaftler, der über einem Experiment brütet, als dem temperamentvollen Dancefloor-King, in dessen Konzerten die Fans ausflippen.

Um ihn herum blinken Kontrollämpchen und die Meßskalen elektronischer Geräte. Auf dem Computermonitor vor dem DJ flimmert ein verwirrendes Diagramm aus verschiedenfarbigen Balken und merkwürdigen Symbolen, aus rätselhaften Zahlenkolonnen und Buchstabenkombinationen.

Bobo feilt an einem neuen Song. Hier in der unerwartet nüchternen High-Tech-Atmosphäre des Hamburger Bishop Audio-Studios entstehen seine heißen Dance-Hits. Die Groove-Werkstatt wirkt wie ein Forschungslabor. An ein herkömmliches Tonstudio gemahnen lediglich die Bandmaschine mit ihren großen Halbzoll-Tonbandspulen und ein Mikrofon etwas abseits in der Ecke. Schlagzeug, Gitarre, Klavier, auch die kleinste Synthi-Tastatur sucht man hier vergebens.

„Ich brauche weder ein Orchester noch eine millionenschwere Anlage, um meinen Sound in den Kasten zu bannen", meint Bobo. „Meine Melodien summe ich auf ein kleines Diktaphon, für 89 Mark aus dem Flughafen-Shop." Der Song entsteht dann am Computer: „Der PC ist meine Band, mein Mischpult und mein Aufnahmegerät in einem. Meine Arrangements speichere ich auf Festplatte. Lediglich den Gesang nehme ich ganz altmodisch analog auf Band auf."

On stage: Auf seiner „World in Motion"-Tour überrascht Bobo seine Fans mit einer irren Show. Bühnendesign und Outfits sind vom prunkvollen Stil der Pharaonen im antiken Ägypten inspiriert. 15 Konzerte steigen vom 15.5. bis 16. 6. 97

Dafür gibt es gute Gründe. Zwar erreicht auch die teuerste Bandmaschine nicht die Soundqualität des wesentlich preiswerteren Harddisk-(HD)-Recordings (so heißt die digitale Aufzeichnung auf Festplatte). Doch bei der Aufnahme von Gesang, der Gefühl und den ganz persönlichen „Human Touch" zum Hörer rüberbringen muß, erweist sich das gute alte Tonband als unverzichtbar.

Produzent Axel Breitung zeichnet Bobos Vocals (Raps und Gesangspartien) in vier oder mehr Takes auf parallele Tonspuren auf. Die besten Passagen aus allen Spuren kann er dann zu einer Idealaufnahme zusammenschneiden. Falsche Töne, Nebengeräusche und so weiter lassen sich leicht korrigieren: „Klingen in einem Take, dessen Feeling mir insgesamt zusagt, ein paar Töne schräg, schneide ich sie einfach raus und mische die entsprechende Passage von einer der Parallelspuren in die Lücke," erklärt Studiofuchs Axel. Je kleiner der Fehler, desto schwerer ist er zu korrigieren. Zeichnet man nämlich digital auf, steht die Aufnahme als Datei auf der Festplatte des Computers. Doch die Korrektur eines einzelnen falschen Tons innerhalb der Datei ist – noch – extrem umständlich.

Bobo weihte SCREENFUN-Reporter Hannsjörg Riemann in seine Studio-Tricks ein

Bobo: „Ich arbeite gerne in den Bereichen mit dem PC, wo er Erleichterungen bringt. Aber ich bin kein Computer-Freak. Musik ist für mich immer noch eine Sache des Gefühls. Sie muß aus dem Bauch kommen. Bei den Vocals baut sich das Feeling nicht durch eine einzelne Note auf. Es entsteht und wächst, während ich eine längere Passage rappe. Deshalb nehme ich am liebsten vollständige Strophen auf. Ich konzentriere mich voll auf meinen Ausdruck und kann mir Fehler erlauben, weil ich sie später mit dem Material aus den verschiedenen Takes wieder reparieren kann. Müßte ich Takt für Takt singen, bliebe am Ende von der Emotion eines Songs nichts mehr übrig."

Erst gegen Ende hin, nachdem Gesang und Raps komplett in Stereo abgemischt sind, speichert Axel sie in einem Sample-Computer digital als Wave-Datei. Danach übernehmen der Pentium-PC des DJs und eine ziemlich abgedrehte Studio-Software namens Logic Audio die Regie. Dieses Sequenzerprogramm „dirigiert" ein MIDI-Orchester, das Bobo und Axel in Tage dauernder Feinarbeit per Mausklick arrangiert haben. Die Musiksoftware „merkt" sich jede einzelne Note eines Songs samt Tonhöhe, Lautstärke und so weiter und spult die Sequenz der Töne in der richtigen Reihenfolge wieder ab.

„Achtung Bobo!" Axel klickt den Wiedergabeknopf am Bildschirm an. Sofort wummert der 132-BpM-Beat los. Der Baß dröhnt, Gitarren heulen, Synthis und Chöre jubilieren, und Bobos Rap fetzt aus den Boxen. Aus den übernächtigten Gesichtern der beiden Studio-Zauberer strahlt Zufriedenheit. „Groovt?" fragt Axel, als nach 3 Minuten 53 das Soundfeuerwerk verklungen ist. „Groovt!" grinst Bobo. Die Handflächen der Jungs klatschen zusammen. Der Monitor flimmert weiter: Auf der Festplatte ist noch ein Plätzchen frei.

Fotos: F. L. Longe

Bobos Hit-Programm

Logic Audio 2.6 stammt von Emagic. Die Musiksoftware kostet rund 1.000 Mark und braucht einen Pentium ab 100 MHz und Windows 95. DJ Bobos Studioprogramm wurde aus der legendären Creator/Notator-Software für den Atari ST entwickelt. Logic Audio besteht aus drei Teilen: erstens dem MIDI-Sequenzer Logic, zweitens einem Harddisk-Recording-System zum digitalen Aufzeichnen von Musik auf Festplatte und drittens einem Sample-Editor, mit dem man Klänge bearbeiten beziehungsweise neu erschaffen kann.

Der MIDI-Sequenzer steuert die Abfolge (die Sequenz) der Noten und Klangelemente eines Songs. Das Programm ordnet jedem Zeitpunkt im Stück die vom Benutzer vorgesehenen musikalischen Ereignisse zu und ruft sie auf.

Die musikalischen Ereignisse werden Events genannt. Sie sind die Grundbausteine eines Songs: ein bestimmter Akkord, ein gesungener Ton, ein Trommelschlag und so weiter. Die Events werden in Takten geordnet. Ein Takt ist ein Zeitabschnitt mit einer genau festgelegten Dauer. Logic Audio stellt im Matrix-Editor die Takte als Raum zwischen zwei senkrechten Linien auf dem Schirm dar. Auf Wunsch kann das Programm einen Takt in bis zu 3840 Untereinheiten (Ticks) einteilen.

Am Bildschirm wird komponiert, indem man mit der Maus Events an die gewünschte Taktstelle rückt. Ein kleines Quadrat steht für einen kurzen Ton. Ein rechteckiger Balken bezeichnet einen entsprechend langen Event. Die senkrechte Stellung im Diagramm legt die Tonhöhe fest. Jedes Instrument im Song läßt sich so programmieren und später mit den anderen Stimmen zusammenführen.

Alle vorkommenden Stimmen und Klänge werden im Event-Editor aufgelistet. Sie können als Sample auf Festplatte gespeichert sein. Der Song-Bastler kann sie aber auch extern aus einem angeschlossenen Drumcomputer, Synthi oder MIDI-Keyboard abrufen. Die Harddisk-Recording-Software zeichnet den Song mit Hilfe einer speziellen Soundkarte (etwa Audiowerk 8, rund 1.000 Mark) auf Festplatte auf. Eine Minute Sound in Stereo und CD-Qualität mit 44,1 kHz gesampelt, belegt ungefähr 10 MByte Festplattenplatz.

Der Sample-Editor wird benutzt, um zuvor gesampelte Klänge oder einzelne Songpassagen zu verändern. Der Klang, den man verändern will, wird als Wellenform dargestellt. Verändert wird er, indem man Teile der Welle mit der Maus grafisch korrigiert. Der Sample-Editor kann zum Beispiel einen gesprochenen Satz auf das doppelte Tempo beschleunigen – ohne daß der berühmte Mickey-Mouse-Effekt eintritt, das Ansteigen der Tonhöhe bei schnellerer Geschwindigkeit. Aber auch das Gegenteil ist machbar: Die Tonhöhe einer Klangfolge läßt sich beliebig verändern, ohne daß das Auswirkungen auf ihre Dauer und Geschwindigkeit hat.

Eingespieltes Hit-Team: Bobo und sein Produzent Axel Breitung

D.J. BOBOS musik test

Was heißt eigentlich...

MIDI: (Musical Instrument Digital Interface; dt. digitale Schnittstelle für Musikinstrumente) Ein Standard, der die Übertragung von digitalen Daten zwischen Computern und elektronischen Musikinstrumenten regelt. **Events:** (dt. Ereignisse) Die Steuerbefehle des MIDI-Standards. Zum Beispiel erzeugt das Drücken einer Keyboardtaste ein MIDI-Event. Es teilt der angeschlossenen Soundkarte mit, welche Note wiedergegeben werden soll. **Sequenzer:** Musikprogramm, das Musik am Computer aufnimmt, bearbeitet und wiedergibt. **Sampling:** Aufzeichnung von Klängen bis hin zu ganzen Songs mit dem Computer. Die Klänge liegen dann digitalisiert vor (Samples) und können mit geeigneten Musikprogrammen verändert werden. **Wave:** (dt. Welle) Von einer Soundkarte oder einem Synthi elektronisch erzeugter Klang, der auf dem Monitor aussieht wie eine komplexe Welle. **Loop:** (dt. Schleife) Eine digitale Klangfolge beliebiger Dauer, die sich ständig wiederholt. **BpM:** (Beats per Minute; dt. Schläge pro Minute) Maßeinheit für das Tempo eines Musikstücks. **Harddisk-Recording:** Digitale Tonaufzeichnung auf Festplatte.

Dance Machine

Groove-Fans kommen mit der CD DanceMachine, einem 8-Spur-Tonstudio, voll auf Touren. Ihre Soundbibliothek enthält über 1.000 Samples. Sie bietet satte Baß-Loops und jede Menge House-Grooves, die von Profis exklusiv aufgenommen wurden. Nicht ganz so originell sind die Synthi-Sounds, Vocal- und Rap-Passagen der DanceMachine ausgefallen. Doch kein Problem: Neue Sounds können im WAV-Format importiert werden. Mit dem Programm lassen sich auch eigene Vocals aufnehmen. Ein fertig gemixter Song kann als Wave-Datei gespeichert werden – in 16 Bit und mit einer Sample-Rate von 44,1 kHz, also in CD-Qualität. Zum Mixen und Recorden stehen acht Spuren zur Verfügung. Durch Schaltknöpfe, die denen von Tonbändern nachempfunden sind, fällt die Bedienung recht leicht. Eine Positionierungshilfe unterstützt den Klangbastler dabei, die Sounds per Mausklick taktgenau im Songschema anzuordnen.

Genre ..... Wavesound-Sequenzer, Sampler
Hersteller ..... BHV
Preis ..... 50 Mark
System ..... 486-PC, 8 MByte RAM, Windows 3.x, 16-Bit-Soundkarte

☺ Die Bedienung der Software ist leicht zu erlernen. Sehr günstiger Preis
☹ Kann keine MIDI-Instrumente einbinden. Bietet nur sehr wenige Effekte

SCREENFUN-Note ····· 3

music maker & music studio

Das Programm music maker ist durch seine eingängige Steuerung das ideale Einsteigerinstrument für PC-Musiker. Er wird mit Drag&Drop bedient. Das heißt, man zieht die einzelnen Samples mit der Maus aus einem Fenster auf die Tonspuren. music maker ist ein Wavesound-Sequenzer. Mit ihm werden vorgefertigte Soundbausteine wie etwa Rhythmusmuster, Gitarrenriffs oder Synthi-Harmonien zu einem Song zusammengebaut. Als Grundausstattung gibt es über 1.000 verschiedene Sounddateien im Wave-Format. Auf Zusatz-CD-ROMs werden ständig neue Sounds aus verschiedenen Musiksparten wie Pop, Rock, Hip-Hop, House, Techno und anderen veröffentlicht. Der Songbastler kann so auf eine riesige Klang-Bibliothek zurückgreifen. In ihr ist vom AC/DC-Gitarrenlauf bis zum Rhythmusloop alles zu finden. Gearbeitet wird wahlweise auf acht Mono- oder vier Stereo-Tonspuren. Die einzelnen Samples können beliebig verkürzt oder verlängert und in der Lautstärke verändert werden. Das Zusatzprogramm music studio erweitert music maker zum Vierspur-Harddisk-Recorder. Dieser liest music maker-Songs ein und zeichnet eigene Sounds in CD-Qualität auf.

Genre .. Wavesound-Sequenzer, Harddisk-Recorder
Hersteller ..... Magix
Preis ..... je 100 Mark
System ..... 486-PC, 8 MByte RAM, Windows 3.x, 16-Bit-Soundkarte

☺ Große Soundbibliothek, Erweiterungsmöglichkeit zum Harddisk-Recorder
☹ Ungenügende MIDI-Einbindung. music studio ist recht kompliziert

SCREENFUN-Note ····· 1

Cubasis Audio

Cubasis ist ein vollständiges Tonstudio für den PC. Es besteht aus einem MIDI-Sequenzer mit 16 Spuren, einem Vierspur-Harddisk-Recorder und einem Notierungs- und Partiturdruck-Programm. Cubasis ist die abgespeckte Version des Profi-Programms Cubase und dazu voll kompatibel. Das bedeutet: Demos, die zu Hause am PC hergestellt werden, lassen sich im Tonstudio weiterverarbeiten. Ganz nach Geschmack und Fähigkeiten arbeitet man wahlweise am MIDI-Keyboard, grafisch im Matrix-Editor oder direkt in Notenschrift. Der Funktionsumfang ist sehr groß. Aus diesem Grund erfordert die Bedienung von Cubasis mehr Konzentration und Einarbeitungszeit, als das bei Hobby-Programmen wie der DanceMachine der Fall ist. Andererseits lassen sich mit Cubasis Audio fast schon professionelle Ergebnisse erzielen. Schneiden, Kopieren, Verschieben ist möglich, während die Musik spielt. Das heißt, der Songbastler kann das Ergebnis seiner Bearbeitung sofort anhören.

Genre ..... MIDI-Sequenzer, Harddisk-Recorder
Hersteller ..... Steinberg
Preis ..... 350 Mark
System ..... 486-PC, 8 MByte RAM, Windows 3.x, 16-Bit-Soundkarte

☺ Halbprofessionelles Studiosystem, voll kompatibel zu Cubase
☹ Sehr schwierig zu bedienen. Nichts für Einsteiger

SCREENFUN-Note ····· 2

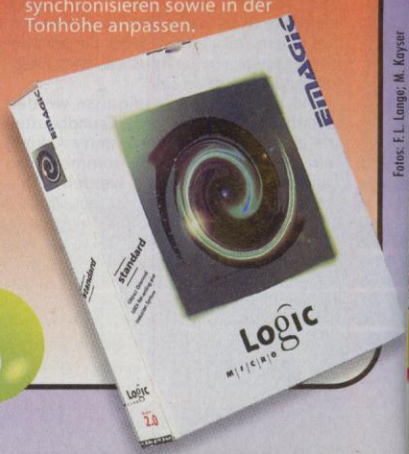
Micro Logic

Die abgespeckte Version des Studiosystems Logic von Emagic hat den Namen MicroLogic. Während Logic das Richtige für professionelle Musik-Bearbeiter ist, ist MicroLogic auf den Einsteiger zugeschnitten: Dieser MIDI-Sequenzer steuert angeschlossene MIDI-Instrumente auf bis zu 16 Spuren. Daneben lassen sich auch vorgefertigte Samples von der Festplatte abspielen. Eigene Songs werden wahlweise durch Einspielen mit einem Keyboard beziehungsweise einem anderen MIDI-Instrument hergestellt oder mit der Maus im Matrix-Editor. Die Samples lassen sich ebenfalls per Keyboardtaste abspielen und genau zum musikalischen Ablauf synchronisieren sowie in der Tonhöhe anpassen.

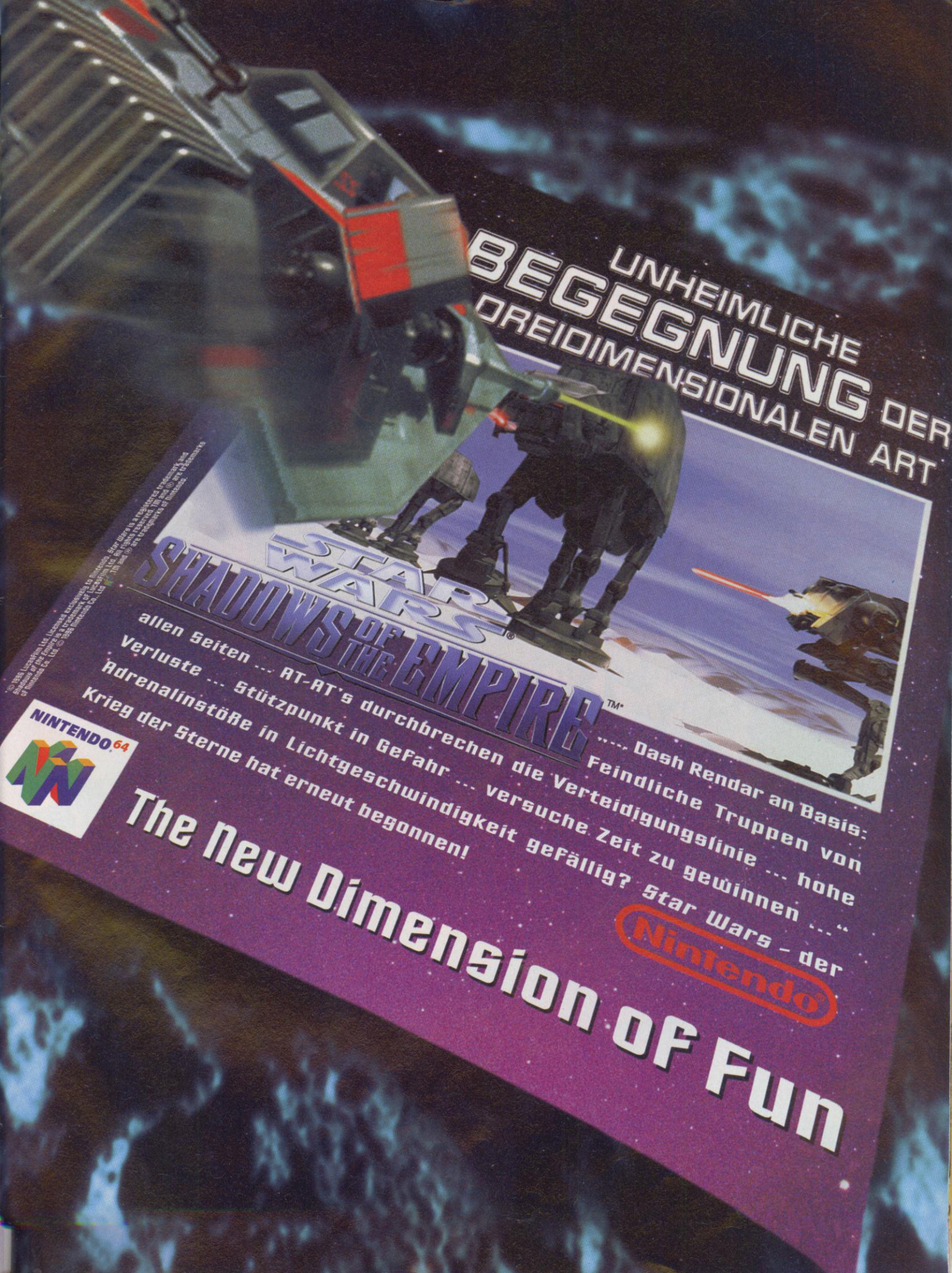
Genre ..... MIDI- und Wavesound-Sequenzer
Hersteller ..... Emagic
Preis ..... 150 Mark
System ..... 486-PC, 66 MHz, 8 MByte RAM, Windows 3.x, 16-Bit-Soundkarte, Mac Plus ab 68000 System 6.0.4

☺ Wavesounds werden in Echtzeit von der Festplatte abgespielt. Gut zum Livespielen
☹ Kein Harddisk-Recording. Wave-Dateien sind nur einzeln aufrufbar

SCREENFUN-Note ····· 3



Fotos: F.L. Longo; M. Keyser


UNHEIMLICHE
BEGEGNUNG DER
DREIDIMENSIONALEN ART
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE™
"... Dash Rendar an Basis: Feindliche Truppen von allen Seiten ... AT-AT's durchbrechen die Verteidigungslinie ... hohe Verluste ... Stützpunkt in Gefahr ... versuche Zeit zu gewinnen ..."
Adrenalinstöße in Lichtgeschwindigkeit gefällig? Star Wars – der Krieg der Sterne hat erneut begonnen!
NINTENDO 64
Nintendo®
The New Dimension of Fun

Nimm mich mit.

Mit diesen elektronischen Helferlein seid Ihr auch unterwegs bestens gerüstet! BRAVO SCREENFUN zeigt Euch, was bei mobiler Elektronik gerade angesagt ist.

Head-Set

Praktisch: DJs benutzen Head-Sets, um beim Plattenauflegen die Hände frei zu haben. In das Mikro sprecht Ihr Ansagen. Der Kopfhörer hilft beim Synchronisieren der Platten (ca. 50 Mark)

Scall

Preiswert: Mit Scall (149 Mark) seid Ihr immer erreichbar – ohne monatliche Grundgebühr. Jeder, der Euch anwählt, hinterläßt seine Telefonnummer auf Eurem Display. Die Voice-Box speichert sogar gesprochene Messages

Camcorder

Kreativ: Mit Videokameras wie der Sony TRV 61E (2.299 Mark) könnt Ihr Lovestorys mit der Clique filmen. Auf dem ausklappbaren Mini-Bildschirm läßt sich die gedrehte Szene sofort kontrollieren

G-Shock

Kultig: G-Shocks von Casio. Mittlerweile gibt es über 30 verschiedene Modelle in allen Farben. Die gelbe G-Shock (249 Mark) hat ein Leuchtdisplay und ist wasserdicht

TI-Organizer

Perfekt: Mit dem PS 6860 Si von Texas Instruments (179 Mark) habt Ihr alle Adressen und Termine im Griff. Der kleine Organizer hat eine Speicherkapazität von 128 KByte und ist kinderleicht zu bedienen

Pocket-Game Boy

Winzig: Der neue Pocket-Game Boy (119 Mark) von Nintendo ist schlanker als das alte Modell. Er paßt in jede Tasche und verfügt über ein verbessertes Display

Fotos: Joe Schlotz; Produktion: T. Leuschner/T. Kujawski; Haare & Make-up: J. Khyadhen; Styling: T. Baltrusch; Bezugsquellen: Head-Set über Conrad Electronic GmbH, Klaus-Conrad-Str.1, 92240 Hirschau; Texas Instruments Organizer PS 6860 Si über Herald Communications, Müllerstr. 42, 80469 München; Scall über TMobil, Königswintererstr. 242, 53227 Bonn; Pocket-Game Boy über Obletter Spielwaren GmbH, Thomas-Dehler-Str., 81737 München; Camcorder Sony TRV 61E und Weltempfänger Sony 7600 über Kaufhof am Marienplatz, Kaufingerstr. 1-5, 80331 München; Sony Walkman Sports über Hertie am Bahnhofsplatz, 80335 München; Maglite über Karstadt Sporthaus, Neuhauserstr. 18, 80331 München; GPS 38 über Därr Expeditionsservice GmbH, Theresienstr. 66, 80333 München; Psion Serie 3C über Psion GmbH, Daimlerstr. 16, 61352 Bad Homburg; Quix über Miniruf GmbH, Brüsseler Str. 3, 30539 Hannover; Schweizer Taschenmesser über C.J. Herbertz GmbH, Postfach 120127, 42676 Solingen-Aufderhöhe; Handy Siemens S4 über Fröschl, Schwanthalerstr. 29, 80336 München; Pilot 5000 über Hiller, Wüst & Partner GmbH, Am Holzberg 6, 63853 Mömlingen; Nachtsichtgerät über Firma Kettner, Maximilianstr. 27, 80539 München; Handfunkgerät über Firma Bräu, Amalienburgstr. 14, 81247 München; alle Uhren über Casio Computer Co. GmbH, Bornbach 10, 22848 Norderstedt

Profi Spaß

Nachtvisier Outdoor-Fans brauchen auch in der Dämmerung oder bei völliger Dunkelheit den totalen Durchblick. Das Nachtsichtgerät NV-100 (598 Mark) macht die finsterste Nacht zum Tag. Das Beleuchtungsgerät verstärkt den Lichtstrom der Umgebung mit Hilfe eines Bildumwandlers. Auf dem Display erscheint ein leuchtendes Grün-Weiß-Bild des Gegenstandes, den Ihr mit dem NV-100 anvisiert.

Weltempfänger Der Name ist Programm: Mit dem Weltempfänger ICF-SW7600G von Sony (349 Mark) könnt Ihr überall auf dem Globus Euren Lieblingsradiosender über Kurzwelle empfangen. Die Frequenz des gewünschten Senders kann direkt von Euch eingegeben werden. Wer also zum Beispiel auf den Bahamas im Urlaub die neuesten Bundesliga-Ergebnisse empfangen möchte, der sollte sich ein solches Radiogerät zulegen.

Handfunkgerät Früher wurden sie „Walkie-talkies" genannt und waren für den mobilen Gebrauch eigentlich viel zu klobig. Heutzutage sind die modernen Funkgeräte wesentlich kleiner und leichter. Das Handfunkgerät EURO COM E10 (549 Mark) wiegt nur 130 Gramm. Es weist eine Reichweite von 1000 Metern auf. Ihr haltet auf eigener Funkfrequenz Verbindung – gebührenfrei.

Maglite & Messer

Leuchtend: Die Maglite-Taschenlampe (ab 60 Mark) ist ein Muß für Outdoor-Freaks. Das Schweizer Taschenmesser hat einen Laserstrahler (169 Mark). Vorsicht: Nicht auf die Augen richten!

Pro Trek

Wegweisend: Mit der Pro Trek Triple Sensor (379 Mark) verliert Ihr nie die Orientierung: mit Kompaß, Thermometer, Höhenmesser und Barometer

GPS-Navigation

Faszinierend: Das GPS 38 (399 Mark) bestimmt Eure Position auf 100 Meter genau. Das Gerät empfängt Signale von Satelliten und errechnet so Euren Standort. Schiffe, Flugzeuge und sogar Autos nutzen GPS seit Jahren zur Navigation

Handy

Erreichbar: Freaks können mit dem Siemens S4 (ab 100 Mark mit Kartenvertrag) und einem Notebook sogar Faxe und E-Mails verschicken. Der Akku hält eine ganze Woche

Digi Pro Trek

Spacig: Casios Digi Pro Trek AW-370B-1V (229 Mark) hat ein analoges Ziffernblatt mit einem digitalen Display. Auf dem werden alle Extra-Funktionen wie Stoppuhr oder Höhenmesser angezeigt

Quix

Smart: Mit dem Quix-Pager News 2 (79 Mark) könnt Ihr Euch Messages schicken. Es gibt keine Grundgebühr, nur der Anrufer zahlt für eine Nachricht 1,20 Mark

Sport-Walkman

Stoßfest: Der Sony Walkman Sport (249 Mark) macht Eure wildesten Abenteuer mit und hält sogar Nässe aus

Psion-Organizer

Clever: Den Organizer Serie 3C von Psion (1.043 Mark) benutzt Ihr wie einen kleinen PC. Im Internet gibt es kostenlose Programme und Spiele

Pilot 5000

Kreativ: ein Organizer mit Handschrifterkennung. Der Pilot 5000 (779 Mark) wird mit einem Stift bedient, mit dem Ihr direkt aufs Display schreibt. Er speichert auch Zeichnungen

LESER FACTS

Die SCREENFUN-Redaktion ist neugierig: Welche Spieletitel sind Eure Favoriten? Was seid Ihr für Spielertypen? Für unsere erste Ausgabe haben wir in Fachgeschäften und den Computerabteilungen großer Kaufhäuser eine Umfrage durchgeführt – für das nächste Heft sollt Ihr uns Eure Meinung schreiben!

Neben der Frage, wie Eure Spiele-Favoriten heißen, hat uns interessiert, wie Ihr eigentlich spielt – allein oder mit Freunden? Das Ergebnis: Am schönsten ist es vor PC oder Konsole, wenn man Gesellschaft hat. Fast die Hälfte aller Befragten sind Team-Player, wenn es darum geht, wilde Bildschirm-Abenteuer zu bestehen. Ein Viertel von ihnen teilt die Spielzeit gleichmäßig zwischen Adventures im Alleingang und den Games mit Freunden auf.

DER GEWINNER

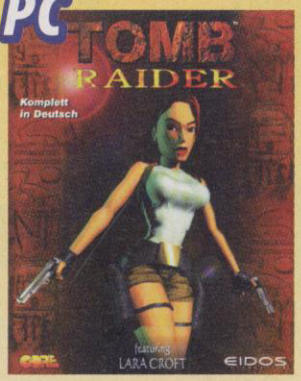
Chang Tien Hai aus München ist der Gewinner der ersten SCREENFUN-Umfrage. Als Spiele hat er sich Street Racer und FIFA 97 für die Playstation und Sega Nights für den Saturn gewünscht.

BRAVO SCREENFUN AKTION

Was sind Eure Lieblingsspiele? Schreibt uns Eure Top 5 mit Angabe von Hersteller und Spielsystem. Außerdem möchten wir von Euch wissen, wie viele Stunden Ihr in der Woche am PC oder an der Konsole sitzt. Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort Charts an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200221, 80002 München. Verlost werden drei Spiele nach eigener Wahl. Einsendeschluß: 15. Juni 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SYSTEM TOP 5

PC



Lara Croft ist Euer Superstar auf dem PC! Die furchtlose Archäologin, die geheimnisvolle Landschaften und Ruinenstädte erforscht, liegt bei der Leserabstimmung ganz weit vorne

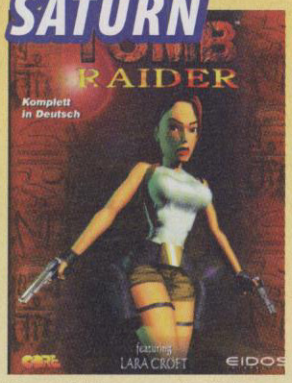
1. **Tomb Raider** (Core Design/Eidos)
2. **Destruction Derby 2** (Psygnosis)
3. **Command & Conquer 2** (Westwood)
4. **Die Siedler 2** (Blue Byte)
5. **NBA Live 97** (EA Sports)

GAME BOY

Harte Fighter setzten sich auf dem Game Boy durch. Knapp dahinter liegt ein echter Spiele-Klassiker: Die bunten Klötzchen von Tetris ziehen Game Boy-Spieler immer noch in den Bann. Und auch Klempner Mario schneidet sehr gut ab!

1. **Street Fighter 2** (Capcom)
2. **Tetris** (Nintendo)
3. **Super Mario Land 2** (Nintendo)
4. **Zelda IV** (Nintendo)
5. **Donkey Kong Land** (Nintendo)

SATURN



Die Saturn-Spieler setzen voll auf Action: Direkt hinter Tomb Raider kommt Virtua Fighter2! Ebenfalls gut plaziert: das Rennspiel Sega Rally

1. **Tomb Raider** (Core Design/Eidos)
2. **Virtua Fighter 2** (Sega)
3. **Sega Rally** (Sega)
4. **Command & Conquer** (Westwood)
5. **Sega World Soccer '97** (Sega)

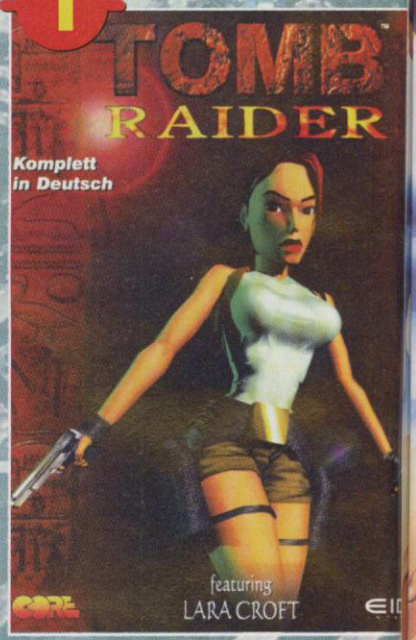
PLAYSTATION

Auf der Playstation schlägt Nina Williams die Top-Heldin Lara Croft – allerdings nur knapp! Tekken 2 hat die Fans offenbar voll überzeugt. Und die Strategiespiel-Anhänger unter den Playstation-Benutzern finden Command & Conquer unter den Top 5 gut aufgehoben!

1. **Tekken 2** (Namco)
2. **Tomb Raider** (Core Design/Eidos)
3. **Formel 1** (Psygnosis)
4. **Destruction Derby 2** (Psygnosis)
5. **Command & Conquer** (Westwood)

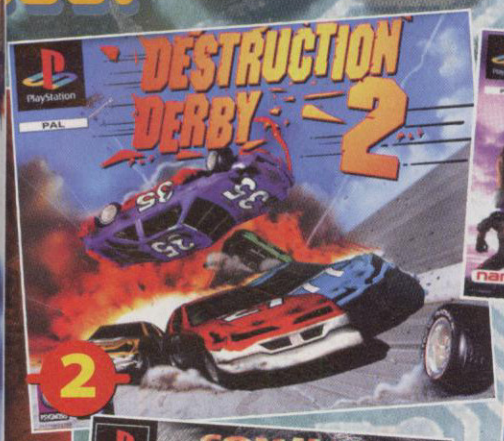
LE TOP

1



1. **Tomb Raider** (Core Design/Eidos – PC, Playstation, Saturn)
2. **Destruction Derby 2** (Psygnosis – PC, Playstation)
3. **Command & Conquer** (Westwood – PC, Playstation, Saturn)
4. **Tekken 2** (Namco – Playstation)
5. **Formel 1** (Psygnosis – PC, Playstation)
6. **Die Siedler 2** (Blue Byte – PC)
   NBA Live 97 (EA Sports – PC, Playstation)
   Street Fighter 2 (Capcom – Game Boy, Super Nintendo)
   Tetris (Nintendo – Game Boy)
10. **Alien Trilogy** (Acclaim – PC, Saturn)

SEA 20



2

4

3

5

Action, Autorennen, Adventure, Echtzeit-Strategie – die vordersten Plätze der SCREENFUN-Charts belegen, daß Ihr für eine bunte Mischung zu haben seid, wenn's um Spiele geht! Was uns etwas überrascht hat: Es gibt viele Klassiker in den Charts!

11	**FIFA Soccer 97** (EA Sports – PC, Playstation)	
12	**Virtua Fighter 2** (Sega – Saturn)	
	Super Mario Land 2 (Nintendo – Game Boy)	
	Zelda IV (Nintendo – Game Boy)	
	FIFA Soccer (EA Sports – Playstation)	
16	**Donkey Kong Land** (Nintendo – Game Boy)	
17	**Super Mario Land** (Nintendo – Game Boy)	
18	**Resident Evil** (Capcom – Playstation)	
19	**Wipeout 2097** (Psygnosis – Playstation)	
20	**Sega Rally** (Sega – PC, Saturn)	

TOP 5 FIRMEN

1. Nintendo
2. Electronic Arts
3. Virgin Interactive
4. LucasArts
5. Sega

SO WIRD GETESTET

Zu viele Spiele, zu wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt unser Test-Team alle heißen neuen Spiele gründlich durch. Am Ende jeder Einzelbesprechung informiert Euch ein Kasten über die wichtigsten Features und technischen Einzelheiten des Spiels. Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr hier nachlesen.

Ein paar Sätze noch zu unseren Checks: Bei der Auswahl für diese BRAVO SCREENFUN haben wir uns vor allem besonders gute und heiße Spiele rausgepickt. Wundert Euch also nicht, daß recht viele Einser und Zweier bei den Noten dabei sind. Wir werten nicht lasch. Nur haben wir viele schlechte Spiele, die in der letzten Zeit rausgekommen sind, aus Platzgründen gar nicht erst in das Heft hineingenommen.

„SYSTEM"

Playstation-CDs laufen nicht auf PC, Nintendo-64-Module passen nicht in einen Game Boy. Im Klartext: Damit ein Spiel auf Deinem System auch funktioniert, muß es eine extra dafür programmierte Version geben. Unter „System" könnt Ihr deshalb nachlesen, für welche Kisten das Spiel gemacht ist.

PC-Besitzer bekommen auch gesagt, wieviel Hauptspeicher (RAM) sie brauchen. Außerdem wichtig: das Betriebssystem. Viele Spiele wurden speziell für Windows 95 programmiert. Wenn bei „System" also nur „Win 95" steht, braucht Ihr unbedingt dieses Betriebssystem. Zum Glück gibt es aber viele PC-Spiele, die sich mit MS-DOS begnügen. Damit ist jeder PC serienmäßig ausgestattet.

Übrigens: Die MS-DOS-Spiele laufen in der Regel auch unter Windows 95 in der „MS-DOS-Eingabeaufforderung". Es sind für uns aber keine „richtigen" Windows-95-Spiele.

„PREIS"

Wer soll das bezahlen? Keine Ahnung, frag mal wegen einer Taschengelderhöhung nach! Mit der Preisangabe geben wir jedenfalls an, wieviel Geld Du in etwa für das gute Stück zahlen mußt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, ist das eine ungefähre Angabe. Wir orientieren uns an den unverbindlichen Empfehlungen des Herstellers. Wer sich ein bißchen umsieht und vergleicht, kommt vielleicht etwas billiger ran.

„GENRE"

„Ballerdrama" oder „Gehirn-Verrenker"? Es gibt jede Menge verschiedener Spieletypen. Und jeder von Euch hat sicher seine persönlichen Vorlieben. Mit dieser Angabe siehst Du auf einen Blick, in welche Schublade ein Spiel gehört. Wir ordnen jedes Game einem bestimmten Spielgenre zu, darunter zum Beispiel

- *Jump&Run*
- *Simulation*
- *Rennspiel*
- *Actionspiel*
- *Strategiespiel*
- *Sportspiel*
- *Denkspiel*

„MACHER"

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Wen's nicht juckt, der kann diese Angabe auch ignorieren. Ein wohlklingender Herstellername allein macht nämlich noch lange kein gutes Spiel.

Hier findest Du technische Infos zu den getesteten Spielen... und natürlich unsere gnadenlosen Wertungen!

Genre ..... Jump&Run
Macher ..... Nintendo
Preis ..... 140 Mark
System ..... Super Nintendo
Für ..... 1 – 2 Spieler

Super Grafik und Animationen – der Super Nintendo wird voll ausgereizt

Kaum Überraschungen und auch nicht ganz so viele Geheimnisse

Affenstarkes Actionspiel mit jeder Menge witziger Levels

SCREENFUN-Note 1

„FÜR"

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – eine entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (wie bei Street Racer) oder mit speziellem Internet-Modus simultan spielen kann. Einige PC-Spiele bieten außerdem die Möglichkeit, per Büro-Netzwerk mehrere Computer zu koppeln. Da sich kaum jemand diesen Aufwand macht, berücksichtigen wir diesen Modus nicht.

„GEFÄLLT"-SMILEY

Grins, Jubel: Diese Features haben uns am besten gefallen

„NERVT"-SMILEY

Ätz, Nerv: Und das sind die Haken, die Du in Kauf nehmen mußt

SCREENFUN-NOTE

Am Ende aller Tage wird streng benotet. Wie in der Schule geht es von der begehrten 1 bis zur 6 runter

1 *Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch nicht entgehen sollte!*

2 *Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt*

3 *Durchschnitt. Kann aufgrund des Themas oder einzelner Stärken trotzdem für Euch interessant sein*

4 *Ab hier heißt es „Naja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich die Anschaffung*

5 *Brrr! Mangelhaftes Spiel, das sein Geld auf keinen Fall wert ist*

6 *Stromausfall. Totale Mattscheibe. Software-Müll, um den Ihr einen weiten Bogen machen solltet!*

Das beste Hüpfspiel aller Zeiten

Fun bei Super Mario 64: Hier kämpft sich der Klempner durch eine spannende Abenteuerwelt. Auf den schmalen hohen Brücken (r.) und den Plattformen (o.) warten viele Gegenstände!

SUPER MARIO 64

Überraschung: Die rotierenden Quader haben eine Öffnung. Dorthin bringst Du Mario in Sicherheit

Unter Wasser: Mario erkundet eine Landschaft mit Korallenriffen, Muscheln und sehr gefährlichen Strudeln

Auf der neuen Nintendo 64-Konsole ist Klempner Mario der Mega-Star. Mit Euch am Gamepad rennt, springt, schwimmt und fliegt er durch das beste Hüpfspiel aller Zeiten!

Vorsicht, Mario! Du läufst viel zu schnell! Zu spät: Der schnauzbärtige Klempner stürzt bereits über die Klippe. Aber noch ist nichts verloren. Er landet in einer tiefen Schneewehe und ist im Handumdrehen wieder auf den Beinen. Kein Wunder: im Nebenberuf ist der knollennasige Mario der erfolgreichste Videospielheld aller Zeiten.

In Super Mario 64 ist er gelenkiger und lebendiger als jemals zuvor. Der Superklempner klammert sich zur Rettung an Mauervorsprüngen fest. Er schafft selbst einen Handstand auf einem Baumwipfel. Und nach einem längeren Lauf schnappt er mit tiefen Zügen nach Luft!

Selbst Mario-Experten kommen nicht mehr aus dem Staunen heraus. **Super Mario 64 eröffnet Euch eine neue Videospiel-Dimension. Das Game läuft auf der neuen Nintendo 64-Spielkonsole – und ist vollgespickt mit Abenteuern in einer riesigen 3D-Welt.**

Mario wird mit einem Mini-Joystick gesteuert. Der befindet sich mitten auf dem Gamepad – ungewöhnlich! Die gesamte Steuerung ist sehr clever ausgetüftelt. Anfänger werden die vielen Knöpfe etwas verwirrend finden. Sie sollten alle Aktionen ein wenig üben. Bereits nach ein paar Gehversuchen läßt sich Mario sicher steuern. Die Kontrolle über seine Bewegungen ist sogar viel genauer als mit dem herkömmlichen Steuerkreuz.

Das 3D-Abenteuer geht idyllisch los: Vor Deinen Augen prangt ein großes Märchenschloß mit Riesentürmen und tiefem Wassergraben. Wenige Schritte, und Mario ist im Schloß. Die Level-Eingänge verbergen sich meistens in den Schloßgemächern hinter Bildern. Mit der passenden Ausrüstung kann Mario die Türen öffnen. Ein Sprung durch ein Bild führt ins Abenteuer. **Die Zugänge führen Mario unter anderem in die Lavawelt, die Unterwasserwelt und in die Schneelandschaft. 15 Spielkurse gibt es zum Erforschen.** Die Levels verbergen viele Geheimnisse. Mario muß sie mehrmals betreten. Nur so kann er wirklich alle Aufgaben lösen.

Wie erfolgreich Mario ist, zeigen die gelben Sterne. In jedem Kurs gibt es sechs Stück davon zum Einsammeln. Mario erhält sie, wenn er bestimmte Aufgaben mit Bravour erledigt. Beim wiederholten Betreten eines Levels wird angezeigt, wie viele Sterne der eifrige Handwerker hier schon gefunden hat.

Elegant rennt und springt der jüngste Mario durch die 3D-Idylle, daß der Parcours nur so staubt. Alle Bewegungsabläufe sind ruckfrei, wie in einem Film. Auf seinem Weg trifft er auf so bizarre Gestalten wie zum Beispiel eine sprechende rosa Bombe. Alle Figuren sind überaus komisch. **Der am schönsten animierte Charakter ist natürlich Mario.** Man sieht, daß jedes Polygon, jedes Aufbauteilchen der Spielfigur hundertfach überarbeitet worden ist. Das Ergebnis sind supergeschmeidige Mario-Animationen. Und davon gibt es viele: Das Supermännchen hat eine Unmenge trickreiche Bewegungen drauf!

Die meiste Zeit im Spiel läuft sich Mario allerdings die Lunge aus dem Leib. Beim Rennen kann der stürmische Klempner in alle Richtungen gelenkt werden. Die Perspektive paßt sich den Steuerbewegungen an. Meistens wird automatisch der beste Blickwinkel gezeigt. Diese Voreinstellungen sind aber nicht festgelegt, Du kannst die Perspektive eigenhändig korrigieren. Rechts auf dem Joypad gibt es vier gelbe Tasten. Sie heißen C-Tasten. Mit ihnen wird das

Der Mario-Macher

Alter schützt vor Mario nicht: Mit 45 Jahren gehört der Japaner Shigeru Miyamoto zu den erfahrensten Spieledesignern der Branche

Der Mann hinter den Mario-Spielen hat sich seine Erfolge hart erarbeitet. Vor zwanzig Jahren begann der Japaner Shigeru Miyamoto mit dem Motorradrennspiel Excite Bike seine Karriere. Wenig später verschaffte er im Megahit Donkey Kong dem Klempner Mario seinen ersten Auftritt auf dem Bildschirm: Die Hauptrolle trat Mario hier noch an einen Affen ab. Doch 1983 zementierte Miyamoto mit dem Spiel Mario Bros. die Starkarriere des Klempners. Zwei Jahre später folgte mit Super Mario Bros. eines der besten und meistverkauften Videospiele der Branche. Das Hüpfspiel wurde mehrfach auf den Systemen NES und Super Nintendo fortgesetzt. All diese Erfahrungen ließ Miyamoto in die Entwicklung von Super Mario 64 einfließen. Es ist das bisher aufwendigste Mario-Spiel. Und das beste.

Spielfeld nach rechts und links gedreht, nah herangezoomt und zum Überblick wieder in die Ferne zurückgeschoben.

Die eigentlichen Handlungen Marios werden mit den Feuerknöpfen A und B ausgeführt. Mit der einen Taste springt Mario. Mit der anderen schlägt er zu oder greift nach einem Gegenstand, um ihn mit sich herumzuschleppen. Auch der neuartige Z-Knopf auf der unteren Seite des Joypads ist nützlich! Er sorgt beispielsweise dafür, daß sich Mario nach einem Sprung mit voller Wucht auf den Hosenboden setzt, um einen Pflock in die Erde zu rammen.

Während des Abenteuers erhält Mario noch drei spannende Funktionen dazu: Der akrobatische Klempner lernt fliegen. Er erwirbt auch die Fähigkeit, sich in einen Terminator zu verwandeln. Und er löst sich in Luft auf. Das macht ihn unverwundbar.

Um an die begehrten gelben Sterne zu kommen, muß Mario viel Talent beweisen: Einen Gegner wie Bösewicht Bowser besiegt er etwa, indem er ihn am Schwanz packt und gegen die Wand schleudert. Er liefert sich auch ein Wettrennen mit einer Schildkröte. Und ein niedliches Pinguinbaby muß er sicher in die Arme seiner Mama zurücklegen.

Doch es sind nicht nur die Action und die vielen Rätsel, die Super Mario 64 zum besten Hüpfspiel aller Zeiten machen. Die räumliche Spielwelt bringt's! Du tauchst in glühende Lavazonen hinab, versinkst im unterirdischen Treibsand oder schwimmst bis auf den tiefsten Grund der geheimnisvollen Unterwasserwelt. Dabei kannst Du Mario bei jeder Bewegung zusehen – das erzeugt ein tolles 3D-Feeling!

In das Spiel wird man aber nicht allein über die Augen hineingezogen, sondern auch durch den Sound. Schwungvolle Klänge halten Dich auf Trab. Und selbst wenn Mario mal auf den Schnauzbart fällt, ist das noch lange kein Grund, das Gamepad aus der Hand zu legen! Mit dem sorglosen „Mamma mia" schüttelt der Klempner alle Niederlagen ab und ist bereit zu neuen gemeinsamen Taten. **Super Mario 64 ist ein Knaller, den Ihr Euch nicht entgehen lassen dürft!** Also: Konsole anstöpseln, durchstarten und abheben!

SUPER MARIO 64

Genre	Jump&Run
Macher	Nintendo
Preis	rund 120 Mark
System	Nintendo 64
Für	1 Spieler

Perfektes Design in einer absolut coolen 3D-Umgebung

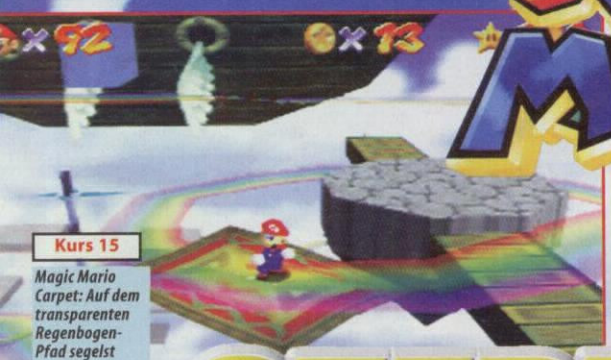
Grübel, grübel – eigentlich gar nichts!

Knappe Worte, klare Aussage: Das beste Hüpfspiel aller Zeiten!

SCREENFUN-Note ····· **1**

SUPER MARIO 64

STERN-STUNDEN



Kurs 15

Magic Mario Carpet: Auf dem transparenten Regenbogen-Pfad segelst Du an einem Luftschiff mit Flügeln vorbei

Schloßgarten

Mit 120 Sternen öffnet sich das geheimnisvolle Gitter im Vorgarten. Mit der Kanone schießt sich Mario auf das Schloßdach (o.). Dort hat Yoshi 100 Leben zu verschenken

Kurs 10

Der Zugang zum zweiten Schnee-Level ist gut versteckt: Nur wer in den riesigen Wandspiegel schaut, wird den Eingang finden

Kurs 13

Auf der Bergkuppe knackst Du mit Maxi-Mario den versteckten Eingang zu dieser Höhle. Betreten mußt Du sie als Mini-Mario

Kurs 13

Ein gut versteckter Stern: Mario muß die Giganto-Pflanzen links vom Start zerdeppern

Kurs 13

Im Luft-Labyrinth findet Mario neben den acht roten Münzen auch den „Kanonen-Mann"

Kurs 14

Ein falscher Schritt im Turmuhr-Kurs, und Mario segelt in die tödliche Tiefe. Du mußt den Parcours um 3, 6, 9 oder 12 Uhr betreten. Dann stoppen nämlich alle animierten Plattformen

Kurs 12

Im zweiten Schnee-Kurs pustet der Schneemann Mario von der Eisbrücke. Nur im Windschatten des Pinguins erreicht er die andere Seite

Kurs 3

Im Vorraum des ersten Wasser-Kurses befindet sich ein schwarzes Quadrat in Deckenhöhe. Dort ist der Bonus-Kurs mit acht roten Sternen versteckt

Hier findet Ihr Tips, wie Mario die schwersten Stellen meistert und alle 120 Sternen ergattert.

Die Stern-Übersicht

DAS MUSS MARIO TUN	STERN-AUSBEUTE
In jedem der 15 Spielkurse kannst Du sechs gelbe Sterne sammeln. Auch der durchsichtige blaue Stern verwandelt sich in einen gelben Stern. Dazu mußt Du aber die acht roten Münzen ergattert haben, die es ebenfalls pro Spielkurs gibt	90
Wenn Du in jedem Kurs 100 gelbe Münzen sammelst, bekommst Du einen Extra-Stern	15
In jedem der drei Bowser-Levels kannst Du acht rote Münzen aufgabeln. Sie zaubern einen gelben Stern herbei	3
Hast Du 20 und später 50 Sterne gesammelt, hoppelt im Keller ein Hase herum. Fängst Du ihn, erhältst Du jeweils einen Stern	2
In jedem Level mit roten, blauen und grünen Ausrufezeichen-Schaltern gibt es acht rote Münzen zum Einsammeln – und damit je einen gelben Stern	3
In der Nähe des Eingangs zum Wasser-Level entdeckst Du einen Bonus-Raum mit acht roten Münzen	1
Die Rutsche bei den drei Prinzessin-Bildern ist für zwei gelbe Sterne gut. Der erste Stern winkt bei standesgemäßer Rutschpartie. Der zweite Stern wird Dir nur bei einer Rutschzeit unter 21 Sekunden ausgehändigt	2
Im Wolken-Level im dritten Stock winken Dir ebenfalls acht rote Münzen	1
Im Keller, im ersten Stock und im zweiten Stock (außen, nicht in den Kursen!) gabelst Du je einen Pilzkopf auf. Jeder von ihnen hat einen gelben Stern im Gepäck	3
SUMME ALLER STERNE	120

meine quix nr. 01653/2977965

Warum gehen Mädels eigentlich immer zu zweit aufs Klo?

quix bodo, was du denkst! mit quix kann er deine message unterwegs im quix-netz empfangen. **ohne monatsgebühren** zu zahlen. und so quixt du: 01653/2977965 anrufen, statement abgeben, und bei bodo beept's. und dann? dann kommt's. (mehr über quix: http://www.quix.de)

get the message)

Quix

MC&LB

Monster satt!

David Perrys Firma Shiny Entertainment läßt extrabreite Roboter auf die Menschheit los. Action-Code: MDK.

Noch ist das fiese Wesen zu weit entfernt...

...also zoomen wir näher ran...

Dick, dicker, MDK: Noch nie gab es so amtliche Roboter!

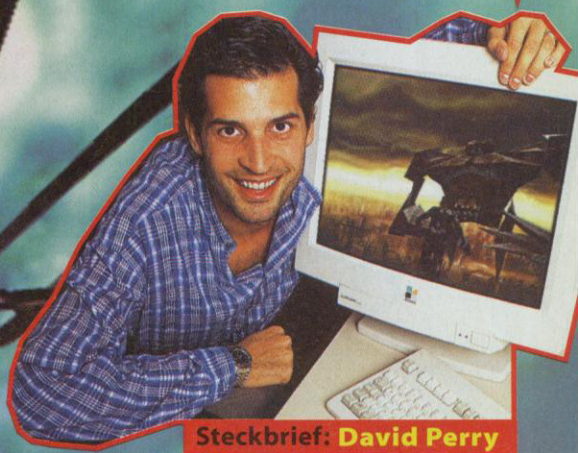
MDK

Mit dem Snowboard sausen wir durch enge Tunnel zum nächsten Monster

Im Spiegelpalast (o.) ist nicht alles, wie es scheint. Der rote Angreifer könnte ebensogut eine Spiegelung sein

...is die Alienechse optimal im Fadenkreuz steht

Der futuristische Gleitschirm macht Ausflüge in die Luft möglich



Der Schöne und das Biest: David Perry vor MDK

Steckbrief: David Perry

Alter: 29	
Größe: 1,90 m	**Gewicht:** 85 kg
Augenfarbe: braun	**Haare:** schwarz
Seine besten Spiele: Cool Spot, Aladdin, Earthworm Jim	
Hobbys: Einrad fahren, Fallschirmspringen, Hubschrauber fliegen	
Adresse: 1088 North Coast Highway, Laguna Beach, Kalifornien	
E-Mail-Adresse: boss@shiny.com	

Angenehm, ich bin Dein Endgegner!

Du kommst aus dem schwarzen Tunnel, siehst Dich um. Der Himmel ist mit düsteren Wolken überzogen. Die fahle Sonne versinkt allmählich. Da! Wie aus dem Nichts schießt ein häßliches Monster von oben auf Dich herab! Blitzschnell schickst Du ihm zwei Feuerstöße entgegen. Gottlob getroffen! Das Untier verschwindet in einem glühenden Feuerball. Doch Du erspähst schon die nächsten Monster...

Das ist der actiongeladene Anfang von MDK. So heißt der neue Knüller der Softwarefirma Shiny Entertainment und ihres Chefs David Perry (siehe Kasten). Das PC-Game spielt in ferner Zukunft. Aliens besiedeln die Erde und zerstören mit riesigen fliegenden Kampfmaschinen alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Nur drei Erdbewohner setzen sich zur Wehr: Max (ein Hund), Dr. Hawkins (ein versponnener Wissenschaftler) und Kurt (der Mann fürs Grobe). Zusammen ergeben ihre Namen den Titel „MDK". Deine Aufgabe ist es, in Kurts Rolle die Aliens unschädlich zu machen. Max und Dr. Hawkins helfen Kurt ab und zu, doch meistens ist er auf sich allein gestellt.

Deine Spielfigur kann mehr als rennen, springen und schießen. Kurts Geheimwaffe ist ein Helm. Er enthält ein Fernglas. Mit ihm kann man an weit entfernte Gegner und Gebäude heranzoomen – wie ein Scharfschütze, der sein Ziel sucht. Im Schutzanzug sind zudem Flügel eingebaut. So kann Kurt im Sprung schweben und tiefe Abgründe überbrücken. Wer sich in der Gegend umsieht, wird mit MGs, Bomben, Mörsern, Energie belohnt – je weiter Kurt vorstößt, desto ausgefuchster sind die Extrawaffen. **An Ideen mangelte es den Programmierern nicht.** Clevere Spieler klauen ihren Gegnern Luftschiffe und beharken die Feinde von oben. Auch für Rutschpartien ist gesorgt: So liegt an einem Abhang ein Snowboard – ideal für eine actionreiche Talfahrt!

MDK-Spieler leben länger, wenn sie beherzigen, daß planlose Hauruck-Aktionen nichts bringen. Es ist besser, sich mit dem Helm umzusehen und sich behutsam vorzutasten. Am Ende des Spiels triffst Du den raumfüllenden Anführer der Aliens. Statt einfach draufloszuballern, empfiehlt sich eine List. Am besten stellst Du ihn, wenn er gerade seinen Hund Gassi führt und an nichts Böses denkt. Aber Vorsicht: Er ist ein harter Bursche, der eine Menge einstecken kann.

Die 3D-Grafik von MDK sieht atemberaubend aus. Spielfiguren, Hintergrundgrafiken und Gegenspieler wurden liebevoll programmiert und stecken voller netter Details. Die Feinde aus dem All führen ein spannendes Eigenleben: Sie strecken Dir schon mal die Zunge raus, wenn sie sich sicher fühlen. Die Soundeffekte sind schön krachig, und die trashige Musik paßt perfekt. Aber Vorsicht: Erst ein Pentium mit schneller Grafikkarte bringt MDK so richtig zur Geltung!

Die Explosionen sind sehenswert! Allerdings braucht es einen schnellen Computer, damit das Spiel flott bleibt

Genre ..... Actionspiel
Macher ..... Shiny Entertainment
Preis ..... 100 Mark
System . Pentium-PC (8 MByte RAM, MS-DOS)
Für ..... 1 Spieler

Die phantastische Grafik macht Stimmung. Große Levels laden zum Erforschen ein

Nur für schnelle Pentiums. Gewöhnungsbedürftige Tastatursteuerung

Ein grafisch ausgereiftes Actionspiel für Leute mit Köpfchen!

SCREENFUN-Note ····▶ 1

David Perry ist groß, schlank, braungebrannt. Mit seinem Drei-Tage-Bart erinnert er eher an einen kalifornischen Surfer als an den Chef einer Softwarefirma. Sein erstes Geld verdiente er mit dem Verkauf von Computer-Anleitungen, dann fing er mit dem Programmieren von Spielen an. Er entwarf unter anderem für Walt Disney Softwareklassiker wie Aladdin und Teenage Mutant Ninja Turtles. Dann machte er seine eigene Firma Shiny Entertainment auf.

SCREENFUN: Du bist schon 29 Jahre alt. Kannst du dir ein Leben ohne Computerspiele vorstellen?

David Perry: Auf keinen Fall! Ich habe immer einen Computer bei mir. Auf dem Flug nach Deutschland habe ich auf meinem elektronischen Psion-Terminplaner ein kleines Spiel programmiert. Der Psion hat zwar nur einen Mini-Bildschirm, aber immerhin eine eingebaute Programmiersprache. Auf ihm kann ich viele meiner Programmier-Ideen festhalten.

SCREENFUN: Wie häufig in der Woche kommst du zum Spielen?

David Perry: Ich spiele rasend gern, aber ich kümmere mich viel um meine Firma. Da bleibt nicht so viel Zeit zum Spielen, wie ich gerne hätte. Ich habe es nicht mal geschafft, Earthworm Jim am Stück durchzuspielen – und das ist immerhin mein eigenes Programm!

SCREENFUN: Hast du ein Lieblingsspiel?

David Perry: Das wechselt von Monat zu Monat. Derzeit gefällt mir Tomb Raider sehr gut.

SCREENFUN: Auf welcher Konsole spielst du am liebsten?

David Perry: *(lacht)* Auf keiner bestimmten, ich habe sie ohnehin alle zu Hause!

SCREENFUN: Hast du beim Programmieren eines Spiels schon mal Mist gebaut?

David Perry: Ja, ich habe mal ein Spiel, dessen Namen ich nicht verraten werde, für einen Home-Computer geschrieben. Als ich fast fertig war, merkte ich, daß kein Speicher mehr übrig war für die Schlußszene. Also habe ich einfach den letzten Gegner unbesiegbar gemacht. Nicht gerade fair, aber bis heute hat sich niemand beschwert.

SCREENFUN: Was hörst du für Musik, wenn du deine Spiele machst?

David Perry: Meistens ruhigere Sachen, beispielsweise U2. Beim Autofahren mag ich allerdings lieber Dance- und Rave-Musik, da fährt es sich schneller.

Foto: Bernd Hubert

Neue Krankheiten, neue Geldquellen: Wenn das Krankenhaus eine „Wirbel-Säule" kauft, können Patienten mit „Rückgratlosigkeit" behandelt werden

theme HOSPITAL

Im Emergency Room gibt es viel zu tun. Auch auf anderen Stationen schnippeln die Ärzte fröhlich am Patienten rum. Und Du verwaltest diese Riesenklinik.

Du bist bereit für die große Operation. Der Mundschutz ist frisch gebügelt, die Kettensäge läuft wie geschmiert. Vergeblich versucht der Patient zu fliehen. Ein leichter Schlag auf den Hinterkopf vertieft die Narkose. Du packst energisch die Säge fester, alle Schwestern gehen in Deckung. Da blinkt ein rotes Lämpchen am Computer. Was? Dieser Patient kann die Rechnung nicht bezahlen? Ohne Knete kein Geschlitze! Ein Knopfdruck genügt, und schon wird der zahlungsunfähige Kunde vom Operationstisch gekippt.

Arzt- und Krankenhausbesuche sind selten ein Vergnügen. Ständig pikt jemand an einem herum; stundenlang läßt man sich in muffigen Wartezimmern von röchelnden Leidensgenossen anhusten. Wer auf schwarzen Humor steht, kann jetzt den Spieß umdrehen. **Das Strategiespiel Theme Hospital ist mit vielen grimmigen Gags gewürzt. Hier kann jeder selber eine Klinik leiten.** Du stellst Ärzte und Schwestern ein, erforschst neue Krankheiten und mixt Medikamente. Klingt verlockend – vor allem, weil sich damit viel Geld machen läßt. In diesem Spiel mußt Du auf den guten Ruf des Hauses und den Kassenstand achten. Nur mit Erfahrung und Knete sind alle Missionen zu erfüllen.

Das neue Game der englischen Programmiertruppe Bullfrog ist witzig und kurzweilig. Der Spieler sorgt für die Rahmenbedingungen – schon füllt sich das kleine Schreckens-Spital automatisch mit Leben. Patienten kommen und setzen sich auf Wartebänke. Und sobald sie aufgerufen werden, gehen sie ins Diagnosezimmer. Dieses Spiel erschlägt einen nicht mit Zahlenwüsten wie viele andere Wirtschaftssimulationen. Im Gegenteil! Niedliche Comic-Animationen verdeutlichen Leiden wie „Schmalzstimme" und „Fernsehfieber". Alle Krankheiten, Symptome und Behandlungsmethoden sorgen für Fun.

Jeder Level beginnt mit einem leeren Grundriß und etwas Startkapital auf dem Konto. Mit der Maus wird eingezeichnet, wo welche Räume entstehen sollen. Jedes Zimmer kostet natürlich Geld. Übernimm Dich also nicht gleich mit den teuersten Apparillos. Eine Rezeption und ein Diagnose-Raum reichen aus, um die ersten Honorare zu kassieren. Das große Geld macht man später mit erfolgreichen Behandlungen und komplizierten Operationen.

Neben der Raumplanung müßt Ihr auch die Personalplanung im Griff haben. Ärzte und Schwestern mit unterschiedlichen Talenten bewerben sich. Der Superchirurg mit optimaler Ausbildung bekommt natürlich mehr Gehalt als ein zittriges Greenhorn. Auch an besenschwingenden Hausmeistern sollte es nicht mangeln. Verdreckte Flure schrecken die Patienten ab. Zudem kann ein hoher Schmuddelfaktor den Ausbruch einer Epidemie fördern.

Dann sind die wichtigsten Räume aufgebaut, und alle Angestellten arbeiten mit Volldampf. Trotzdem kann sich der neue Krankenhausleiter nicht auf die faule Haut legen. Die Maschinen brauchen Wartung. Zusätzliche Quadratmeter sind zu kaufen. Und Notfall-Patienten müssen bevorzugt behandelt werden.

Noch eins: Mit einer schlampig geführten Klinik läßt sich kein Geld verdienen. In der Spielwelt gibt es drei rivalisierende Kliniken. Sie werden vom Computer gesteuert. Also paß auf, daß Deine Patienten nicht sterben wie die Fliegen. Aber auch wenn die Preise doppelt so hoch sind und Ratten über die Flure wuseln, dürften die meisten Kranken lieber zur Konkurrenz humpeln.

Jeder Level hat bestimmte Anforderungen. Wird beispielsweise die erforderliche Anzahl von Patienten geheilt und genug Geld verdient, ist eine Mission gewonnen. Und es geht mit einem frischen

Die Klinik füllt sich mit Leben

Das wird teuer! Der Doc will mehr Geld

Explosionsstaub: Auf Rattenjagd gehst Du mit Mauszeiger und Schrotflinte

Blick auf die Fieberkurve: Dem Patienten geht's besser

Da bahnt sich Ärger an: viele Kranke, wenige Ärzte

Wer gut ausgebildet ist, kann mehr Krankheiten heilen

Grundriß weiter. Dann legst Du mit einer neuen Klinik ganz von vorne los. Natürlich wird die Verwaltung immer anspruchsvoller. Es werden neue Krankheiten erforscht und modernere Behandlungsräume gebaut.

Theme Hospital ist eine witzige Mischung aus Simulation, Strategie und Management. Kaum ein anderes Spiel hat soviel Eigenleben. Du kannst genau sehen, wo die Ärzte gerade herumwerkeln – oder ob sie im Pausenraum vor dem Fernseher lümmeln. Auch wenn Hunderte von Patienten herumwuseln, läßt sich jedes einzelne Männchen anklicken. Dann gibt es seinen Gesundheitszustand preis. Einziger Haken: In jedem Level sind die Startbedingungen recht ähnlich. Das bringt leider etwas Langeweile in das lustige Klinikleben hinein.

Komische Krankheiten: Von der „Transparenz" (l.) bis zum Elvis-Syndrom (r.) wird hier alles kuriert

tip

- Der Platz in der Klinik ist knapp. Bau deshalb nicht zuviele Spezial-Behandlungszimmer. Es kann sein, daß sich vor der Allgemeinmedizin lange Schlangen stauen. Dieses Nadelöhr wirkt sich auch auf andere Abteilungen aus.
- Im Umgang mit dem Personal sollte man nicht übertrieben weichherzig sein. Wenn ein mürrischer Hausmeister nach einigen Gehaltserhöhungen mehr kassiert als ein Arzt, stimmt etwas nicht! Feuert den undankbaren Raffzahn. Stellt lieber einen neuen Mann für ihn ein.
- Der gute Ruf des Krankenhauses ist wichtig, er lockt mehr Patienten an. Nehmt jede Chance wahr, um VIPs einzuladen. Wenn die Prominenten keine größeren Katastrophen bemerken, bekommst Du den Image-Bonus und eine Geldprämie. Also: ans Putzen und an genug Feuerlöscher denken!
- Baut möglichst rasch eine Forschungsabteilung. Dort sollen viele Forscher sitzen – um so rascher verbessert sich nämlich der Wirkungsgrad von Maschinen und Medikamenten.

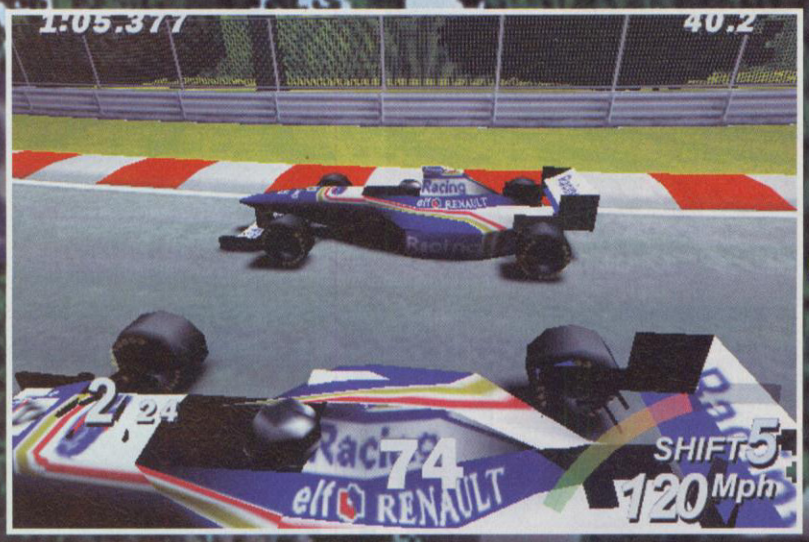
theme HOSPITAL

Genre ..... Strategiespiel
Macher ..... Bullfrog
Preis ..... rund 120 Mark
System ..... Sony Playstation, Pentium-PC (8 MByte RAM, MS-DOS)
Für ..... 1 Spieler

Ihr lacht Euch krank: Strategie-Simulation rund um Tupfer und Transfusionen
Die einzige bittere Pille: auf Dauer gibt es nicht viel Abwechslung

Klinik-Management mit Komik und Schwung – kuriert Langeweile im Nu

SCREENFUN-Note ····· 2



Detaillierte Rennautos, wirklichkeitsnahe Strecken und Mordstempo: Die brandneue PC-Version von Formel 1 läuft mit 3D-Karten-Power

Mit Vollgas auf das Siegertreppchen: Dank moderner 3D-Hardware überrundet Formel 1 die Rennspiel-Konkurrenz.

FORMEL

FORMULA 1

Edle Zwischenscreens versüßen kleine Wartepausen beim Nachladen

Seit drei Runden belauert Michael Schumacher den Wagen von David Coulthard. Noch liegt der Schotte in Führung und wehrt jeden Überholversuch ab. Aber Schumi hat's eilig: Nur ein Sieg in diesem Rennen verschafft ihm genug Punkte, um die Führung in der Gesamtwertung zu übernehmen. Jetzt naht die letzte lange Gerade, dann geht es ins Ziel. Coulthard kommt nicht optimal aus der Kurve, er verliert an Tempo. Das ist Schumis Chance: Mit vollem Risiko geht er innen vorbei und gewinnt in letzter Sekunde das Rennen!

Eine kleine Kostprobe aus einer TV-Übertragung? Von wegen! **Glotzen ist out, selber Formel 1 fahren in!** Du schlüpfst ins Auto Deines Lieblingspiloten und nimmst das Lenkrad – sogar ohne Führerschein! Denn mit dem offiziellen Formel 1-Rennspiel von Psygnosis steigen die WM-Läufe auf dem Computer-Bildschirm. Simuliert werden 17 Original-Strecken.

Zwei Spielvarianten sorgen dafür, daß jeder PS-Geschmack bedient wird. Im Arcade-Modus erlebst Du deftige Actionrennen. Die Steuerung ist stark vereinfacht. Man fliegt kaum aus den Kurven raus. Beim Überholen darf man andere Autos rammen. Das kostet lediglich etwas Tempo. Sehr nett für den schnellen Fahrspaß! **Die größte Herausforderung bietet aber der Grand-Prix-Modus.** Hier reagieren die Formel 1-Wägen ausgesprochen zickig auf Fahrfehler. Kleine Rempler können zu großen Unfällen führen. Sogar Reifenverschleiß und Tankfüllung spielen eine Rolle. Bevor Du ohne Sprit kurz vor dem Ziel stehenbleibst, solltest Du lieber einen Boxenstopp einlegen. Profis verzichten außerdem auf die Automatik und kümmern sich höchstpersönlich um die Gangschaltung. Auch das unterschiedliche Fahrverhalten der einzelnen Autos wird berücksichtigt.

Bereits Weihnachten '95 kam die Playstation-Fassung von Formel 1 heraus. Für die brandneue PC-Version haben sich die Programmierer schwer ins Zeug gelegt: **Tausende von Farben und doppelt so hohe Auflösung sorgen für extra-scharfe Grafik.** Trotzdem ist das Tempo auf einem Pentium-Rechner atemberaubend schnell. Das ist ein Kunststück, denn das Berechnen von 3D-Grafik bringt sonst jeden Computer zum Schmoren. Der Geschwindigkeitsrausch hat einen guten Grund: Um die Luxusoptik hinzukriegen, braucht die PC-Version von Formel 1 unbedingt eine 3D-Beschleunigerkarte. Mehr zu diesen Techniktücken im TIP-Textkasten.

Die realistische 3D-Kulisse ist ein Heuler. Dagegen sieht jedes andere Rennspiel arm aus. Vor allem beim Stadtkurs von Monaco zaubert Formel 1 mit der Grafik. Mitten im Rennen kannst Du zwischen verschiedenen Blickwinkeln wechseln. Gründliche Fahrer sehen sich den Lauf außerdem nochmals in der Wiederholung an. Hier analysierst Du Deine Fahrweise bei kühnen Kameraschwenks ganz im gewohnten Stil einer TV-Übertragung. Gesprochene Kommentare von Rennsport-Opa Jochen Maas, harte Rocksongs und in Dolby Surround heulende Motoren sorgen dafür, daß die Akustik mit der Grafik mithält.

Das intelligente Fahrverhalten der Computergegner ist prima gelungen. Jeder Formel-1-Pilot hat spezielle Macken und Eigenheiten. Damon Hill fährt zum Beispiel gewohnt riskant: Wenn Du zu einem Überholmanöver ansetzt, zieht der Bursche eiskalt rüber, um Dich auszubremsen.

Ein kleiner Haken trübt allerdings das vollendete Formel 1-Feeling: Die Team- und Fahrerdaten sind auf dem Stand von 1995. Michael Schumacher hockt deshalb im Benetton statt im Ferrari. Bruder Ralf fährt noch gar nicht mit. Dem Spielspaß schadet's freilich kaum: Wer die entsprechende High-End-Hardware besitzt, erlebt ein ganz neues PS-Vergnügen auf dem PC.

FORMEL 1

Genre ..... Rennspiel
Macher ..... Psygnosis
Preis ..... rund 120 Mark
System ..... Sony Playstation, Pentium-PC (mit 16 MByte RAM, Windows 95 und 3D-Beschleunigerkarte)
Für ..... 1 Spieler

☺ Schöne schnelle 3D-Grafik. Klasse Steuerung, mit Action- und Simulations-Modus

☹ Läuft auf dem PC nur mit teurer 3D-Karte. Die Fahrerdaten sind veraltet

Anspruchsvolle Formel-1-Action mit Luxusgrafik. Verweist andere Rennspiele auf Kleinwagen-Niveau

SCREENFUN-Note ····· 1

Der Stadtkurs von Monaco hat die reizvollste Hintergrundgrafik – aber auch die gemeinsten Kurven (Bild 1 bis 3)

So sieht Formel 1 auf der Sony Playstation aus (o.)

NEUE Playstation-Saison

Mit der verbesserten PC-Grafik bei Formel 1 hat sich Psygnosis schwer ins Zeug gelegt. Aber die Playstation-Fans werden nicht vernachlässigt: Voraussichtlich diesen Oktober erscheint die Fortsetzung F1 '97, zunächst für die Sony-Konsole. Wichtigster Punkt sind die auf Vordermann gebrachten Team- und Fahrerdaten. Michael Schumacher sitzt dann endlich im Ferrari; auch Bruder Ralf kann als Fahrer gewählt werden. Außerdem gibt es einen neuen Duell-Modus. Bei dem treten zwei Spieler an einer Konsole gegeneinander an. Koppelt Ihr zwei Playstations per Link-Kabel, könnt Ihr sogar zu viert Gas geben. Weiter neu: F1 '97 soll mehr Grafikeffekte bei Crashs bieten.

Tolle Grafik: Die Rennwagen im Spiel wirken unglaublich echt. Der Williams Renault ganz vorn (aus dem echten Grand Prix) könnte glatt mitfahren!

tip

Läuft Formel 1 auf meinem PC?
Du brauchst auf jeden Fall einen möglichst schnellen Pentium-Prozessor, 16 MByte RAM, Windows 95 und eine 3D-Beschleunigerkarte. Sonst geht gar nix.

Reicht meine alte Grafikkarte?
Nein! Du brauchst eine 3D-Zusatzkarte.

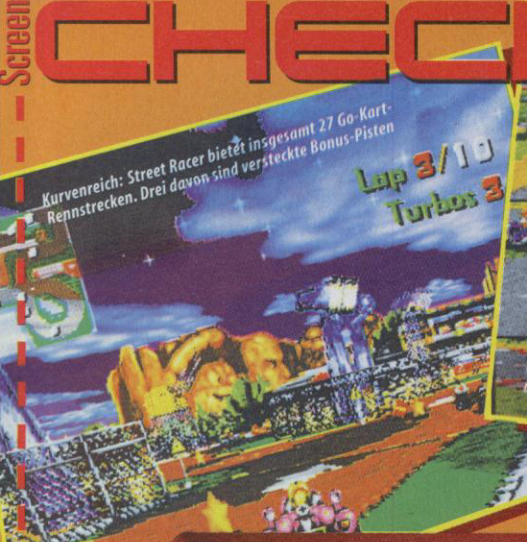
Mit welchen 3D-Karten läuft das Spiel?
Die beste und schnellste Grafik bietet Formel 1 mit 3D-Karten, die einen der folgenden Chips haben: 3Dfx/Voodoo-Chip, Rendition oder Permedia. Nicht ganz so gut sind die Ergebnisse mit ATI Rage 2, Matrox Mystique und Videologic Power VR.

Habt ihr einen konkreten Kauftip?
Für je rund 500 Mark gibt es zwei interessante Modelle mit dem fixen 3Dfx/Voodoo-Chip: die Diamond Monster und die Orchid Righteous 3D. Diese 3D-Beschleuniger arbeiten mit der Grafikkarte zusammen, die bereits in Eurem PC steckt.

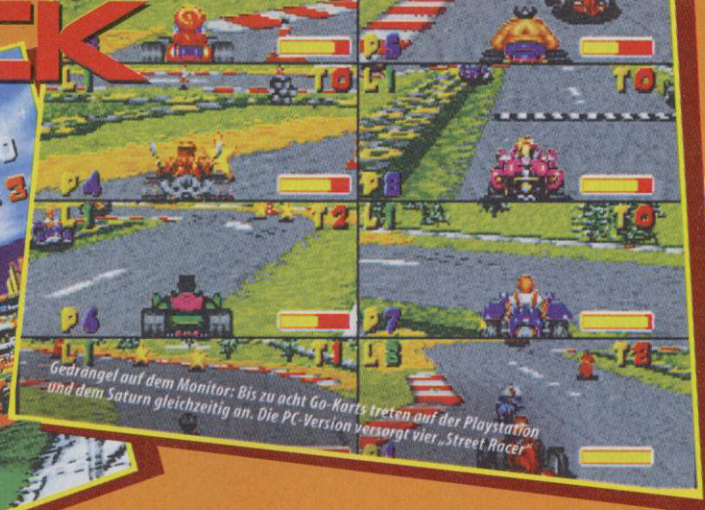
Ist es nicht billiger, sich eine Playstation zu kaufen?
Im Prinzip ja. Auf dem PC sieht die Grafik aber eine ganze Ecke besser aus als bei der Playstation-Version von Formel 1.

Warum ist der ganze Aufwand überhaupt notwendig?
Die Programmierer meinen, daß ein „normaler" PC die Detailfülle der 3D-Rennstrecken nicht packen würde. Um trotz hoher Grafikauflösung auch noch ein hohes Tempo zu schaffen, braucht der Computer einen Rechenhelfer. Deshalb muß bei Formel 1 eine 3D-Beschleunigerkarte her. Es soll für den PC keine Version geben, die ohne eine solche Zusatzhardware läuft.

Foto: Bongarts



Kurvenreich: Street Racer bietet insgesamt 27 Go-Kart-Rennstrecken. Drei davon sind versteckte Bonus-Pisten


Gedrängel auf dem Monitor: Bis zu acht Go-Karts treten auf der Playstation und dem Saturn gleichzeitig an. Die PC-Version versorgt vier „Street Racer"

Zwei Spieler duellieren sich. Wenn Du über das Raketen-Symbol links unten fährst, gibt es Extra-Turbos

STREET RACER

Total verrücktes Rennvergnügen: Eine Meute Comic-Figuren zischt mit frisierten Go-Karts um die Kurven.

Blondinen legen sich rasant in die Kurven. Als fetter Sumo-Ringer aber kommst Du schwer in die Gänge. Diese Regeln der Comic-Straßenverkehrsordnung lehrt keine Fahrschule. **Wer in Street Racer am Steuer sitzt, macht auf dem Asphalt erstaunliche Erfahrungen.** Und da hat „Surf Sister", die steile Braut mit dem wehenden Blondschopf im rosaroten Smiley-Flitzer, einfach die mit Abstand beste Kurvenlage.

In witzigen, frisierten Go-Karts wuseln acht Comic-Figuren über 24 Rennstrecken. Zusätzlich gibt es drei versteckte Bonus-Pisten. Leicht und locker steuerst Du Deinen Liebling im Kampf gegen die verrückten Computergegner. Dabei lassen sich alle möglichen 3D-Effekte bestaunen. Das Gelände dreht sich so mit, wie man steuert. Das vermittelt ein feines Spielgefühl.

Achte beim Fahren auf herumliegenden Kleinkram! Durch einfaches Drüberbrausen können Turbo-Raketen aufgesammelt werden. Sie lassen sich per Knopfdruck nach Belieben einsetzen – das ist praktisch, um in der letzten Runde einen kräftigen Endspurt hinzulegen.

Hilfreich sind auch Reparatur-Kits zum Mitnehmen. Minen und Dynamitstangen muß man dagegen umkurven. Aufgelesenes Dynamit kannst Du wenigstens abgeben, bevor es explodiert: Fahr einfach an einen Konkurrenten heran und reiche den Böller durch einen freundschaftlichen Klatscher weiter. Auch mit Rangeleien, Seitenschubsern und harten Aktionen mit der Stoßstange kannst Du die Computergegner aufhalten. Aber stell Dich am besten gleich auf rabiate Rachehandlungen ein!

Beim Street Racer-Happening mit Freunden erreicht die Go-Kart-Randale ihren Höhepunkt. **Bis zu acht Leute können an der Sony Playstation und der Saturn-Konsole gleichzeitig an den Start gehen.** Die PC-Version ist für vier wilde Fahrer ausgelegt. So viele Leute auf der Piste sorgen für Action! Im Rumble-Modus etwa könnt Ihr Euch gegenseitig in einen Abgrund schubsen. Die Gags und die witzigen Spielfiguren machen Street Racer zu einem echten Vergnügen – nicht nur für Strandbienen und Schwergewichte!

tip

Um an alle Strecken ranzukommen, mußt Du ein paar Championships gewinnen – oder Du gibst einfach eines dieser vier Paßwörter im Optionsmenü ein:

- **Silver-Cup: TRAFIK**
- **Gold-Cup: NEJATI**
- **Platinum-Cup: DOUGAL**
- **Advanced: TURGAY**

STREET RACER

Genre . . . . . Rennspiel
Macher . . . . . UBI-Soft
Preis . . . . . rund 100 Mark
System . . . Sony Playstation, Sega Saturn, Pentium-PC (8 MByte RAM, MS-DOS)
Für . . . . . 1 – 8 Spieler

☺ Rasant und leicht zu lernen. Spannende Multiplayer-Duelle
☹ Für Profis und Solo-Spieler auf Dauer etwas eintönig

Witziges Rennspiel „light" mit viel Action, Turbo-Grafik und Comic-Charme

SCREENFUN-Note ····· 2

Auch ein Super Nintendo-Fighter hat Bedürfnisse (u.)

Insider wissen: Die speziellen Kampftechniken einer Spielfigur heißen „Special Moves"

STREET FIGHTER ALPHA 2

Die Street Fighter haben vor fünf Jahren einen weltweiten Fightspiel-Boom ausgelöst. Jetzt erlebst Du in den Alpha 2-Episoden die knallharten Jugendsünden von Ryu, Chun Li und dem Rest der wilden Gang. Neben den sechs bekannten Helden aus Street Fighter 2 tummeln sich in Alpha 2 auch bewährte Endgegner wie Mr. Bison und Akuma. Zusätzlich stellen sich neue Figuren, drei versteckte Feinde und der Endgegner Guy zum Kampf. Trotz zahlloser Varianten und Fortsetzungen gilt: **Am Grafikstil der Street Fighter-Serie hat sich nichts geändert.** Der Hintergrund ist immer noch zweidimensional – bloße Kulisse, aber gut gemacht, wie beispielsweise die Chinesische Mauer. Die Fighter beherrschen allgemeine Kampftechniken und spezielle, die nur sie draufhaben; die werden Special Moves genannt. Wer seine Schläge schneller austeilen will, wechselt in den Turbo-Modus.

Genre ..... Fightspiel
Macher ..... Capcom
Preis ..... 130 Mark
System ..... Super Nintendo, Sony Playstation, Sega Saturn
Für ..... 1 – 2 Spieler

- 18 Spielfiguren, unzählige Schlagvarianten
- Hinkt technisch der dreidimensionalen Konkurrenz hinterher

Tradition verpflichtet: Trickreiche Comic-Keile bis zum Umfallen

SCREENFUN-Note ····· 2

Pilotwings 64

Steigflug: Mit dem Raketenrucksack schwebst Du hinauf zur Abendsonne

Der Schrecken des Feriencamps: Im Sturzflug rast Du dem Strand entgegen

Leicht dahingleiten, die Welt von oben betrachten... das ist Flugsimulation einmal ganz anders! Keine dicken Handbücher, keine komplizierte Steuerung und keine kriegerischen Missionen! Pilotwings 64 beweist, daß sich wirklichkeitsnahe Flüge und friedlicher Spaß nicht ausschließen müssen. Du eroberst die Lüfte als Paraglider oder Drachenflieger, mit Raketenrucksack und Mini-Helikopter – und sogar als lebende Kanonenkugel!

Die Steuerung ändert sich je nach Flugvehikel. Dank des kleinen Joysticks hast Du jedes Gefährt immer gut im Griff. Mit den seitlichen Knöpfen wird der Blickwinkel umgeschaltet. Nur der Helikopter hat eine Waffe an Bord. Damit schießt Du auf Zielscheiben, die den Kurs markieren. Darüber hinaus gibt es verschiedene Geschicklichkeitstests zu bestehen. Zum Beispiel mußt Du durch Reifen fliegen und bei starkem Gegenwind versuchen, eine saubere Landung hinzukriegen. Das Ziel ist es, Goldmedaillen in allen Disziplinen zu erringen. Dann wirst Du zu noch schwierigeren Flugwettbewerben zugelassen.

Genre ..... Flugsimulation
Macher ..... Nintendo
Preis ..... 120 Mark
System ..... Nintendo 64
Für ..... 1 Spieler

- Traumhafte Landschaften, knifflige Aufgaben und viele Gags
- Wenig Action: Du bist allein – andere Flieger gibt es nicht

Friedliche und leicht zugängliche Fun-Flugsimulation

SCREENFUN-Note ····· 2

SOVIET Strike

Weder Fahrzeuge noch Gebäude bleiben beim Heli-Angriff heil

Du kannst den Helikopter über das Kampfgebiet fliegen sehen

Der Rotor zerhackt die Luft. Dein Helikopter schwingt sich ins Feindgebiet. Jetzt wird den bösen Buben weltweit der Garaus gemacht. Soviet Strike ist der Nachfolger von Desert Strike und Jungle Strike. **Jetzt fliegt Dein Helikopter auch auf dem Saturn über feindliche Einsatzgebiete.** Dabei sitzt Du nicht im Cockpit, sondern siehst alles von außen. Videoclips vermitteln Informationen über Krisen, die den Frieden gefährden. Gleich ab in den Helikopter und durchstarten! Im Tiefflug pirschst Du Dich an die feindlichen Linien heran und nimmst Wüstenstützpunkte und Atomfabriken ins Visier. Du eröffnest das Feuer erst, wenn Du schon mitten unter Deinen Gegnern bist – und dann aus allen Rohren! Aber aufpassen: Auch Geiseln müssen gerettet werden! Und schaue aus dem Augenwinkel immer auf die blaue Anzeige mit dem Spritvorrat...

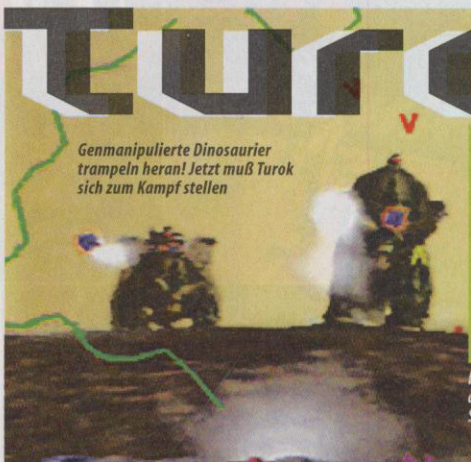
Genre ..... Actionspiel
Macher ..... Electronic Arts
Preis ..... 100 Mark
System ..... Sony Playstation, Sega Saturn
Für ..... 1 Spieler

- Die dramatische Heli-Action wird von Videoclips eingerahmt
- Der Schwierigkeitsgrad ist zu hoch: Greenhorns haben keine Chance

Kriegerische Action und taktischer Tiefgang – mehr als ein Ballerspiel

SCREENFUN-Note ····· 2

Turok



Genmanipulierte Dinosaurier trampeln heran! Jetzt muß Turok sich zum Kampf stellen

Die bunten Linien bilden Turoks durchsichtige Landkarte. Sie läßt sich jederzeit ausblenden

Im Urwald kracht's: Turok jagt die Monster-Dinos mit schwerer Artillerie

Jurassic-Feeling pur: Superschurke Campaigner will die Herrschaft der Welt an sich reißen. Dazu braucht er eine Wunderwaffe. Er läßt Mutanten, Roboter und genmanipulierte Dinosaurier auf die Menschheit der Vorzeit los (tolle Effekte!). Turok ist ein Jäger. In ihm fließt indianisches Heldenblut. Er muß die Bruchstücke des „Chronocepter" finden, um Campaigners Macht zu brechen.
Du blickst aus Turoks Adleraugen über eine neblige 3D-Landschaft. Urwald und düstere Ruinenstädte liegen vor Dir. Nur wer die verborgenen Schlüssel erspäht, darf in die nächste Spielstufe vorrücken. Das Steuerkreuz bestimmt Turoks Marschrichtung. Der analoge Joystick sorgt für die Kopfbewegungen des Jägers, der auch durch Flüsse schwimmen und an Lianen hochklettern kann. Verschiedene Waffen helfen beim Überleben. Zuerst schwingst Du nur eine einfache Machete. Aber später läßt sich mit schwerer Artillerie im Urwald ein wahres Feuerwerk entfachen.

Genre ..... Actionspiel
Macher ..... Acclaim
Preis ..... 150 Mark
System ..... Nintendo 64
Für ..... 1 Spieler

- Wahnsinns-Effekte! Die tollsten Dinosaurier seit Jurassic Park
- Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig

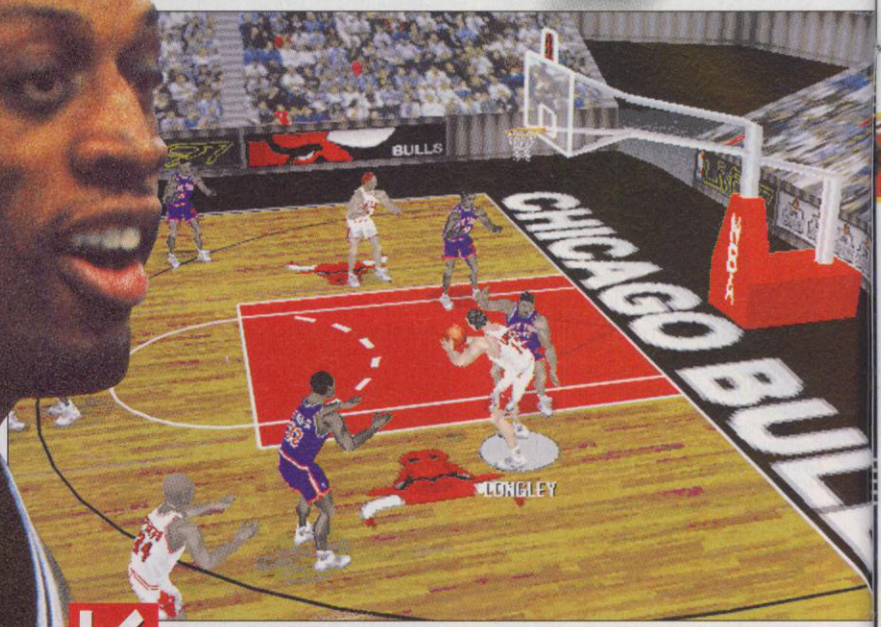
Der erste Nintendo-64-Ego-Shooter ist ein Hit für digitale Großwildjäger

SCREENFUN-Note ····· 1

NBA LIVE 97

Werft den Superstars der NBA die Bälle zu! Die Basketball-Simulation NBA Live 97 macht aus dem bravsten Buben einen wilden Rodman.

Super-Basketballer Dennis Rodman ist der „Bad Boy" der NBA



Souveräner Spielaufbau der Chicago Bulls. Am oberen Bildrand wartet Dennis Rodman auf den Wurf. Er färbt sich gern die Haare und trägt im Spiel einen Rotkäppchen-Look. Daran erkennst Du ihn

Konzentriert peilt Dennis Rodman den Korb an, schnellt in die Luft und versenkt den Ball. Mehr als ein relaxtes Grinsen gönnt sich der Superstar der NBA nicht – so etwas ist für ihn normal. Solche Erfolgserlebnisse können jetzt alle haben, die NBA Live 97 über den Screen flimmern lassen.

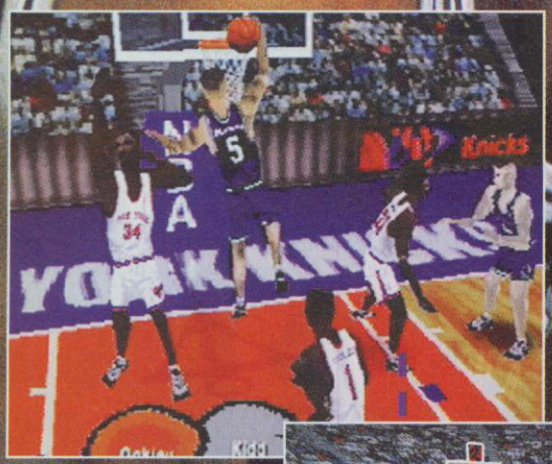
Kennst Du Dich mit Basketball und der NBA (National Basketball Association) aus? Dann herzlich willkommen im Kreis der Superstars! **Mit der Sport-Simulation NBA Live 97 läßt Du die Turnschuhe in den berühmtesten Basketball-Hallen der Welt quietschen.** Keine Frage, daß hier die ganz großen Teams der NBA wie die Chicago Bulls oder Seattle Sonics an den Start gehen. Star-Athleten wie Detlef Schrempf, Shaq und Dennis Rodman mischen unter ihrem offiziellen Team-Logo mit. Es geht darum, das beste Team in der härtesten Liga der Welt zu werden.

Vom ersten Moment an herrscht Superstimmung. Hämmernde Rhythmen sorgen schon im Hauptmenü für Kampfeslust und Siegeswillen. Während des Spiels heizen das tobende Publikum und ein Sportreporter die Halle auf. Bis auf Michael Jordan und Charles Barkley sind alle Stars mit dabei. In einer Datenbank findest Du Spielerinformationen einschließlich der Fotos. Wer nicht in die Rolle eines berühmten Profis schlüpfen will, der kann sich einen Basketballer nach Maß basteln.

Wenn die Teams um den Ball kämpfen, entfaltet das Programm von Electronic Arts seine wahren Stärken. **Die 3D-Grafik läßt die Spielsituationen realistischer wirken als je zuvor.** Über ein halbes Dutzend Kamerapositionen sind möglich. Die Steuerung per Joypad hast Du schnell im Griff.

Für den großen Beifall in der Halle werden aber auch ein gutes Team und Übersicht benötigt. Freilaufen und im richtigen Moment abspielen ist die halbe Miete – dann gelingen Dir auch schöne Korbbälle wie ein krachiger Slam Dunk. **Basketball-Freaks spielen mit allen echten Regeln eine ganze Saison nach.** Sie können über Strategie, Manndeckung, Auswechslungen und die Länge der Halbzeiten entscheiden.

Freunde einfacher Sport-Action und Basketball-Einsteiger werden den Einstieg in NBA Live 97 recht hart finden. Wer sich aber mit der NBA und ihren Stars vertraut macht, kommt in den vollen Spielgenuß.



Die Grafik im Vergleich: Ein Slam Dunk auf der Sony Playstation...

...und auf einem Pentium-PC in höchster Auflösungsstufe

Im Simulations-Modus werden Fouls gnadenlos bestraft. Es gehört Geschick dazu, den Freiwurf zu verwandeln (o.)

Super Styling in den Menüs: Digitalisierte Bilder von NBA-Stars und knackige Musik machen Lust auf das Spiel (r.)

tip **NBA Live 97 enthält ein paar versteckte Basketballer! Geh in das Menü, mit dem man eigene Spielfiguren anlegt. Nenne den Neuling „Ernie Johnson". Schon taucht der prominente Sportkommentator von TNT als NBA-Rookie auf. Probier auch die Namen der Mitarbeiter von EA Sports aus, die in den Credits erscheinen! Ein paar Beispiele sind Amory Wong, Dan Scott, Sheila Allan und Dave Warfield.**

NBA LIVE 97

Genre	Sportspiel
Macher	Electronic Arts
Preis	rund 120 Mark
System	Sony Playstation, Pentium-PC (16 MByte RAM, MS-DOS)
Für	1 – 4 Spieler

☺ Realistischer Spielablauf. Gute 3D-Optik. Total durchgestylt

☹ Wenig Neues: Spielt sich fast genauso wie der Vorgänger NBA Live 96

Spitzen-Basketball mit Menü-Styling und Echtheitszertifikat

SCREENFUN-Note 2

Foto: HJS-Pressefotos

Tobal No.1

Das 3D-Fightspiel Tobal No. 1 sorgte im letzten Jahr in Japan für Furore. Jetzt wurde es endlich für deutsche Playstation-Fans übersetzt. Die asiatische Comic-Herkunft ist den Tobal-Kämpfern schon äußerlich anzumerken: Mit Stachelfrisuren und entschlossener Mimik erinnern sie an kulleräugige Manga-Helden.
Im Vergleich mit den Fightspielen Tekken und Star Gladiator fällt noch ein anderes grafisches Detail ins Auge: Die Tobal-Kampfspezialisten sind aus eckigen Einzelteilen zusammengesetzt. **Auf Texturen zur Verzierung wurde verzichtet.** So wirken die Fighter weniger realistisch als ihre Kollegen aus ähnlichen 3D-Spielen. Dafür bewegen sie sich flotter und flüssiger durch die Computer-Arena.
Kampftechnisch gehört die wilde Meute in die „Beat-'em-up"-Oberliga, die „Mach-sie-alle"-Oberliga sozusagen. Auf einfachen Schlägen baust Du komplizierte Griffe und „Kombos" auf, Aktionen, die durch das Drücken von mehreren Knöpfen zustande kommen. Fernattacken und Plasma-Salven wie Star Gladiator bietet Tobal No. 1 leider nicht. Dafür gibt es als Bonus einen Adventure-Modus.

Genre ..... Fightspiel
Macher ..... Square
Preis ..... 100 Mark
System ..... Sony Playstation
Für ..... 1 – 2 Spieler

Schnelles Spiel. Als Bonus gibt es einen originellen Adventure-Modus
Nur acht Spielfiguren und wenige grafische Effekte

Grafisch schlichtes 3D-Fightspiel mit Adventure-Modus

SCREENFUN-Note ····► **2**

CONTRA

Wie die Spielehelden Mario und Zelda gehören die Contra-Roboter zu den beliebtesten Gestalten der Nintendo-Welt. Die stählernen Krieger sind aus Ballerabenteuern auf Game Boy, NES und Super Nintendo bekannt. Sie tragen auch den Namen „Probotector". Jetzt zücken die Contra-Kämpfer ihre Wummen erstmals auf der Playstation.
Die Aliens können alleine oder zusammen mit einem Freund gejagt werden. Zwei-Spieler-Modus gibt es nämlich auch bei Contra – Legacy of War (so der Untertitel). **Für dieses Spiel wurden Handlung und Grafik gründlich überarbeitet.** Die Kämpfer werden nicht mehr von der Seite beobachtet. Statt dessen wird die Landschaft von schräg oben dargestellt.
Wälder, Höhlen und Zukunftsfestungen scrollen vorbei, während Du verzweifelt die Waffe kreisen läßt. Denn aus jeder Himmelsrichtung stürmen Mutanten und Cyborgs und umzingeln den Alienjäger. Am engsten rücken ihm die Mittel- und Endgegner auf den Pelz. Sie machen sich auf dem ganzen Bildschirm breit und warten mit neuen Waffen und fiesen Tricks auf.

Genre ..... Actionspiel
Macher ..... Konami
Preis ..... 100 Mark
System ..... Sony Playstation
Für ..... 1 – 2 Spieler

Nonstop-Action! Es kracht und blitzt aus allen Himmelsrichtungen
Die Feuergefechte werden teilweise zu hektisch

Wer auf schwere Waffen und Science-Fiction-Monster steht, greift zu

SCREENFUN-Note ····► **2**

JET Rider

Mit Höchstgeschwindigkeit flitzt der Jet über Beton, Schnee und Wasser (o.)

Übersichtliches Duell: Auf dem halbierten Bildschirm rasen zwei Fahrer los (r.)

Wem die endlosen Asphaltschlachten von Ridge Racer & Co. langweilig werden, der kann auf einen Jet-Rider-Sattel steigen. Die Raketenmotorräder sind wendig und flitzen über Wasser, hügelige Sandbänke und Eisschollen.
Es werden zehn Kurse weltweit geboten. Für die High-Speed-Wettkämpfe lassen sich drei Schwierigkeitsgrade einstellen. Der Amateur-Level ist kinderleicht, die Profi-Liga selbstmörderisch. Damit finden sowohl Rennspiel-Anfänger als auch erfahrene Turbo-Spezialisten den ihnen angemessenen Startplatz.
Das Jet-Motorrad mußt Du gut in den Griff bekommen. Sprungschanzen und Haarnadelkurven säumen die Strecken. Für die gemeinsten Schikanen gibt es ein Laser-Lasso. Mit ihm kann der Fahrer sich herumschwingen und ausweichen.
Leider vermitteln Grafik und Parcours nicht den ganz großen Rennrausch. Aber wer allen computergesteuerten Fahrern die Hinterreifen gezeigt hat, kann ein zweites Joypad für einen Freund anstöpseln. Auf einem hochkant halbierten Bildschirm liefert Ihr Euch dann gnadenlose Duelle. Eure Jet-Motorräder werden dazu nur leicht verkleinert. Dieser Zwei-Spieler-Modus ist nicht zu verachten.

Genre ..... Rennspiel
Macher ..... Sony
Preis ..... 100 Mark
System ..... Sony Playstation
Für ..... 1 – 2 Spieler

Witzige Fahrzeuge und ein knackiger Zwei-Spieler-Modus
Spielgefühl und Grafik kommen nicht an Nintendos Wave Racer 64 heran

Mittelprächtiges Rennspiel auf ungewöhnlichen Jet-Motorrädern

SCREENFUN-Note ····► **3**

Star Gladiator

In der Arena am Ende der Galaxis ist der Teufel los: Neun außerirdische Kämpfer haben ein Treffen ausgemacht, um zu ermitteln, wer von ihnen der Großmeister ist. Mit dabei sind unter anderem das Sauriermonster Rimgal und der giftspuckende Alien Gore. Zusammen bilden die Fighter die bizarrste Heldenschar der Videospielgeschichte: die „Sternengladiatoren".
Jeder der neun beherrscht eine eigene Kampftechnik und bringt individuelle Waffen und Spezialitäten mit. Wer die Joypad-Manöver geschickt kombiniert, kann beeindruckende Kombinationen hervorzaubern. Eine kleine Leiste am oberen Bildschirmrand zeigt an, ob Du alles richtig machst. Könner arbeiten mit Blitzen und Plasma-Explosionen. Oder sie fällen den Gegner mit vernichtenden „Reflection"-Schlägen; so heißen die Abwehrschläge. Anfängern hilft ein besonderer Trainings-Modus beim Einstieg in das aufregende Arenaleben.
Der Endkampf findet im Schwarzen Loch (!) statt. Willst Du ihn erleben, mußt Du üben, üben, üben…

Genre ..... Fightspiel
Macher ..... Capcom
Preis ..... 100 Mark
System ..... Sony Playstation
Für ..... 1 – 2 Spieler

Die bizarrsten Typen der Fight-Szene und gute Spezialeffekte!
Im Vergleich zu Tekken 2 fehlen letzte kampftechnische Feinheiten

Luxus-Optik und effektgeladene Alien-Fights! Klasse!

SCREENFUN-Note ····► **1**

KKND

Endzeitstimmung beim Kampf um die letzten Ölreserven. Ein Hauch von Mad Max prägt das Strategie-Duell zwischen Mutanten und Technologen

KRUSH, KILL 'N' DESTROY

1 Um eine Ölquelle anzuzapfen, mußt Du erst ein Derrick-Fahrzeug zur blubbernden schwarzen Pfütze schicken

2 Sobald der Derrick die Bohrstelle erreicht hat, bohrt er selbständig nach Öl

3 Bau jetzt ein Kraftwerk! Pro Kraftwerk wird ein Tanklaster mitgeliefert, der zur Quelle tuckert und das Öl abholt

Erfolgserlebnis: Dank erhöhten Tech-Levels kann Deine Fabrik neue Kampfeinheiten bauen

rawumms!! Aua! Das tut weh! Dreh Dein Vehikel um und flieh! Zu spät. Ein Trupp Mutanten versperrt Dir den Weg zum brennenden Hauptquartier…

Krush, Kill 'n' Destroy, kurz KKND, ist ein actionreiches Strategiespiel. Es findet in Echtzeit statt: Die Figuren im Spiel bewegen sich nicht Zug auf Zug, sondern kontinuierlich. Die Handlung erinnert an den Film Mad Max 2 mit Mel Gibson in einem Zwei-Fronten-Krieg um knappes Erdöl.

Die KKND-Story: Nach einem Atomkrieg hat sich die Menschheit in zwei Lager gespalten: Die „Survivors" (dt. Überlebende) fanden Zuflucht in Strahlenschutzbunkern. Sie verfügen über Hochleistungstechnologie. Die „Evokers" (dt. Wachrufer) waren der radioaktiven Strahlung ausgeliefert und mutierten schrecklich; sie sind mit Monstern wie etwa Drei-Meter-Skorpionen befreundet. Beide Parteien kämpfen in KKND skrupellos um die letzten Erdölvorräte.

Der Spieler hat die freie Wahl, für wen er in die Schlacht ziehen will. **Auf jeder Seite warten 15 spannende Strategie-Missionen.** Der Spielablauf von KKND ähnelt stark den Mega-Hits Command & Conquer und Warcraft 2.

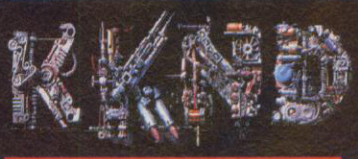
Beim Erkunden der Umgebung stößt Du bald auf die ersten Gegner. Vergiß Deine Chancen gegen eine halbe Armee! Besser ist es, sich in die eigene Basis zurückzuziehen. Da geben einem die Kampfgefährten tatkräftige Unterstützung.

Zum Schutz gilt es, dieses Hauptquartier strategisch auszubauen. **Nur mit genügend Ölvorräten läuft das Spiel wie geschmiert.** Sobald eine Ölquelle angezapft ist und die Tanklaster vollbeladen losbrummen, landet gutes Geld auf der Bank. Dann sind stärkere Kampfeinheiten oder neue Fabrikbauten möglich. Auch der Tech-Level der Station kann erhöht werden.

Nach ein paar einfacheren Missionen zum Auftakt wird's schnell brandgefährlich: Während Du konzentriert nach Öl bohrst, besucht ein Flammenwerfer-Trupp das Hauptquartier. Da heißt es blitzschnell reagieren und umdenken, sonst entsteht neben der Bohrstelle das Heldengrab.

KKND wartet mit ein paar guten strategischen Kniffen auf: Übersteht Deine Kampfeinheit mehrere Gefechte, bekommt sie einen Veteranen-Bonus. Auf diese Weise können eigene Verletzte geheilt werden. Auch sind die Computergegner richtig schlau. Wenn sie beispielsweise einer feindlichen Übermacht begegnen, laufen sie weg.

Hinsichtlich Atmosphäre, Grafik und Sound reicht KKND nicht an Alarmstufe Rot heran, den Meilenstein bei den Echtzeit-Strategiespielen. Aber wer Endzeit-Action und spannende Strategie sucht, ist hier richtig.



Genre ..... Echtzeit-Strategiespiel
Macher ..... Electronic Arts
Preis ..... rund 120 Mark
System .. Pentium-PC (8 MByte RAM, MS-DOS)
Für ..... 1 Spieler

☺ Schlaue Computer-Gegner. Insgesamt 30 knackige Strategie-Missionen

☹ Recht schwierig. Laue Grafik und Musik. Spielidee bei C&C abgekupfert

Aufbau, Eroberung und spannender Strategie-Streß für Könner

SCREENFUN-Note 2

KARSTADT · HERTIE

397 3 1749

Oben: Im Sumpf muß sich der Wave Racer vor Schilfbüschen in acht nehmen

Rechts: Beim Start drängelt sich die Konkurrenz um die besten Positionen

Unten: Der Großstadt-Kurs (zweite Liga) ist mit Scheinwerfern und Lichtspiegelungen im Wasser verziert

Mit der starken Brandung hat der Jetbiker mächtig zu kämpfen

WAVE RACE 64

Wellenreiten '97: Kühne Jetbiker rasen durch acht actionreiche Rundkurse und kämpfen mit aufgewühlten Wassermassen

tip

- Anfänger schwingen sich am besten nicht gleich aufs schnellste Jetbike, sondern wählen eines mit guter Beschleunigung (geringere Sturzgefahr!).
- Im Freestyle-Modus kann sich der Racer in aller Ruhe mit der Steuerung seines Jetbikes vertraut machen.
- Wer alle Klassen meistert, darf die acht Strecken entgegen der eigentlichen Richtung fahren, also im „Reverse"-Modus.

Die Jetbikes donnern mit höchster Geschwindigkeit durch Brandungswellen. Extrem auf die Seite geworfen, nimmst Du gerade noch die Kurve. Aber da rast auch schon die Konkurrenz heran. Jetzt keine falsche Lenkbewegung – die anderen haben genügend Tricks auf Lager, um Dich eiskalt aus dem Rennen zu werfen.

Auf dem Wasser gibt es keine Atempause. Aber die hatte Star-Designer Shigeru Miyamoto von Nintendo auch nicht: Nach dem Knüller Super Mario 64 schickt er mit Wave Race 64 ein zweites Mega-Modul ins Rennen. **Das Konzept erinnert an das Super-Nintendo-Meisterwerk Super Mario Kart. Nur sind diesmal acht Wasser-Parcours zu bewältigen.**

Zu den Highlights gehören ein grelles Touristenparadies, neblige Sümpfe und eine düstere Wasserfestung wie im Film Waterworld. Zum Starten wählt der Wellenraser eines der Jetbikes aus. Sie unterscheiden sich in der Bauart. Zunächst muß man die Startliga meistern. Wer dort sein Können bewiesen hat, kann bis zur Meisterklasse aufsteigen. Da wird die Konkurrenz zunehmend aggressiver. **Aber auch der Wellengang paßt sich Deinen fortgeschrittenen Fahrfähigkeiten an.** Zusätzlich sind die Kurse mit Sprungschanzen, Tunnels, 90-Grad-Wendungen und Wasserminen gespickt. Auch ein Biker-Duell mit einem Freund ist möglich: Der Bildschirm wird dazu in der Mitte geteilt, jeder Fahrer erhält ein Sichtfenster.

Neben dem anstrengenden Liga-Modus gibt es den Freestyle-Wettbewerb. Hier können Kunststückchen ausprobiert werden: Handstand auf dem Jetbike, Sprungschanzen-Abflüge mit Loopings oder kurze Abtaucher im eiskalten Wasser – je spektakulärer die Tricks der Solo-Fahrt sind, desto höher fällt der Score aus.

Auch hier macht sich die Klasse des Nintendo-64-Joysticks bemerkbar: Die Steuerung ist sehr genau. Das und die 3D-Grafik bringen ein unglaubliches Fahrgefühl. Wie das Jetbike auf den Wellengang, auf Kurvenfahrten und Karambolagen reagiert, macht Spaß: Du legst Dich richtig mit dem Biker auf dem Screen in die Kurve!

Oben: Die Richtungsbojen zeigen an, auf welcher Seite Du vorbeifahren mußt: „R" steht für „rechts vorbei", „L" für „links vorbei". Auch ein Pfeil gibt den Hinweis

Unten: Wenn Ihr keine Fehler macht, flitzt der Wave Racer mit maximaler Power übers Wasser

Genre	Rennspiel
Macher	Nintendo
Preis	rund 100 Mark
System	Nintendo 64
Für	1 – 2 Spieler

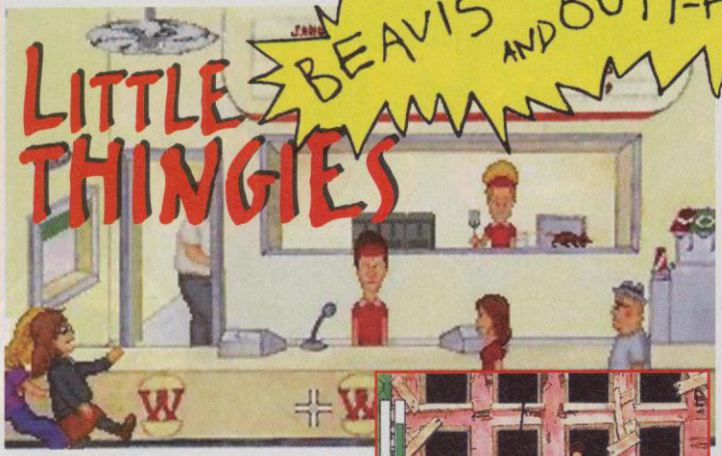
☺ Prächtige 3D-Grafik mit perfekter Wasserphysik. Gefühlvolle Steuerung

☹ Ein paar Kurse mehr hätten nicht geschadet. Leider keine Extras

Fantastisches Jetbike-Rennen mit viel Action und harten Computer-Gegnern

SCREENFUN-Note 1

BEAVIS AND BUTT-HEAD LITTLE THINGIES



Die Kunden stürmen das Burger-Lokal. Sie müssen durch schnelle Mausklicks abgefüttert werden

Game over: Wenn die Abrißkugel einmal zu oft gegen den Kopf schwingt, ist es aus mit B&B

Beavis & Butthead heißen die zwei Zeichentrick-Chaoten, die auf MTV ihr Unwesen treiben. Für ihre Fans hat Viacom vier CD-ROMs programmiert. Eine davon ist Little Thingies mit sechs Spielen. Die Aufgaben passen genau zu dem rüpelhaften Heldenduo: Yuppies werden mit Tennisbällen abgeballert und Insekten durch die Bündelung von Sonnenstrahlen geröstet. Beim Weitspucken vom Schuldach zeigen B&B genausoviel Talent wie beim Aushilfsjob im Burger-Lokal. Auf einer Baustelle müssen die zwei einer schwingenden Abrißkugel ausweichen, und im letzten Spiel zappst Du langweilige TV-Programme für sie weg. **Jedes dieser Spielchen ist schnell kapiert und macht etwa für eine Viertelstunde Spaß.** Das war's dann aber auch schon: Die Reaktionstests sind zu simpel, um sich länger mit ihnen zu beschäftigen. Für ein bißchen Spaß zwischendurch ist das preiswerte Sixpack aber durchaus in Ordnung.

Genre ..... Geschicklichkeitsspiel
Macher ..... Viacom
Preis ..... rund 30 Mark
System ..... PC (8 MByte RAM, Win 95)
Für ..... 1 Spieler

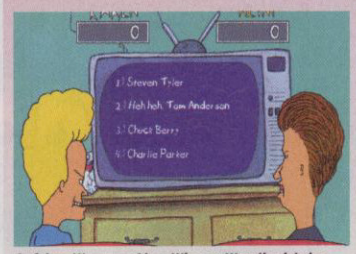
- Sechs witzige Mini-Spiele im bewährten B&B-Stil
- Zu simpel gestrickt. Wird darum schnell langweilig

Für Fans von B&B ein kleines anspruchsloses Vergnügen

SCREENFUN-Note 3

Wiener takes it all

Bemerkenswert, wenn B&B eine Quiz-Show „cool" finden und sich jegliches „This sucks!" („Das nervt!") verkneifen! Aber nicht verwunderlich. Denn im Spiel Wiener takes it all wird kein Allgemeinwissen abgefragt. Wer sich am besten mit Pop und der MTV-Trickserie auskennt, sammelt die fettesten Geldpreise. Bis zu drei Spieler versuchen, die richtigen Antworten zu geben. Beavis & Butthead lümmeln auf dem Sofa herum und kommentieren den Spielverlauf. **Das klingt amüsant, aber der spielerische Lustgewinn bleibt aus.** Zum einen ist die Quiz-Masche viel zu dünn ausgefallen. Mehr als ein paar herzhafte Gähner werden kaum erzeugt. Zum anderen kapiert hierzulande kaum jemand die sehr speziellen englischen Fragen. Schon das Wortspiel im Titel ist öde – der „Winner" wird zum „Wiener", aber keiner weiß, warum. Dieser Wiener ist auch für eingefleischte Fans der Zeichentrick-Serie eine Enttäuschung. **Diese Game-Show macht keinen froh.**



Auf dem Weg zum Ober-Wiener: Wer die richtige Antwort anklickt, kassiert einen Geldpreis

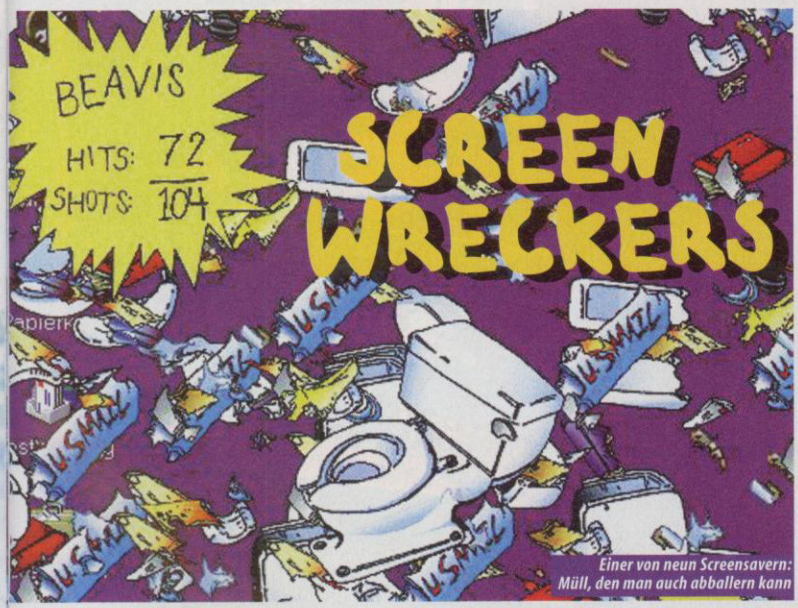
Genre ..... Quizspiel
Macher ..... Viacom
Preis ..... rund 30 Mark
System ..... PC (8 MByte RAM, Win 95)
Für ..... 1 – 3 Spieler

- Rüpelhafte Kommentare von B&B peppen die Game-Show auf
- Eintöniger Spielablauf und Fragen, die kaum einer kapiert

Unspannendes und unverständliches Quizspiel

SCREENFUN-Note 5

SCREEN WRECKERS



Einer von neun Screensavern: Müll, den man auch abballern kann

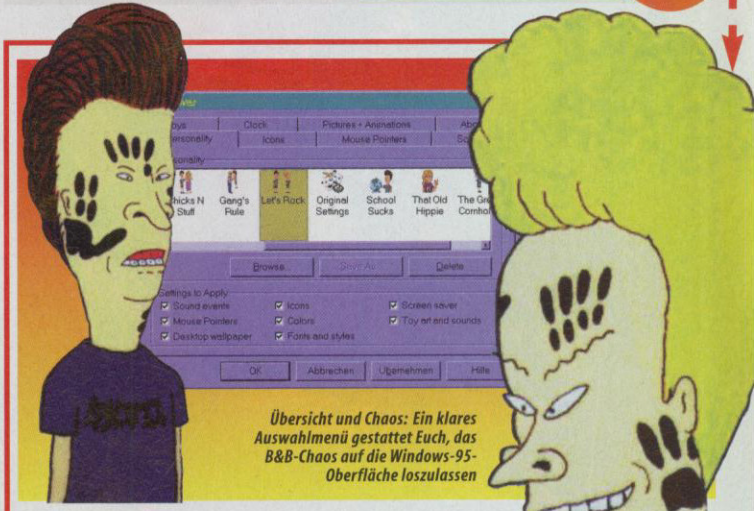
Ein Bildschirmschoner, auf englisch Screensaver, ist ein Windows-Programm. Es wird automatisch aufgerufen, wenn am Computer eine bestimmte Zeit lang nichts getan wird. **Ein Screensaver zaubert Farbspiele, Bilder oder witzige Animationen auf den Bildschirm.** Ursprünglich soll er verhindern, daß sich Menübalken und andere starre Grafikelemente auf der Bildröhre des Monitors einbrennen. Dieses Risiko ist sehr gering, liefert aber einen prima Vorwand, sich einen Fun-Screensaver zuzulegen.
Die Screen Wreckers mit Beavis & Butthead bieten gleich neun solcher Screen-Schoner für Windows 95. Abgedrehte Animationen wie „Eier werfen", „Müll abschießen" oder „Graffiti sprühen" lassen sich auch als Minispiele verwenden. Solche Aufgaben machen allerdings keinen großen Spaß. Wer mit B&B spielen will, greift besser zu den Little Thingies.

Genre ..... Screensaver
Macher ..... Viacom
Preis ..... rund 30 Mark
System ..... PC (8 MByte RAM, Win 95)
Für ..... 1 Spieler

- Neun B&B-Screensaver-Varianten – die volle Dröhnung für Windows-User
- Alle Spielvarianten sind herzzerreißend dämlich

Wer noch keinen Screensaver hat, der kann zugreifen

SCREENFUN-Note 3



Übersicht und Chaos: Ein klares Auswahlmenü gestattet Euch, das B&B-Chaos auf die Windows-95-Oberfläche loszulassen

CALLING ALL DORKS

Jeder ernsthafte Windows-Anwender kriegt da die Krise: Die Comic-Helden Beavis & Butthead haben alles im Griff. Egal, ob Hintergrundbild, Mauszeiger, Icons oder Soundeffekte, mit dem Programm Calling all Dorks krempelt Ihr den Look von Windows 95 total um. „Desktop Makeovers" haben die Programmierer ihre chaotische Abwechslung vom „normalen" Windows genannt. **Eure Benutzeroberfläche wird durch Humor à la Beavis & Butthead aufgepeppt.** Acht verschiedene Szenarien stehen zur Auswahl. Ein Mausklick reicht aus, um die Desktop-Verwandlung rückgängig zu machen. Dann erklingt etwa statt hämischer „Huh-huh!"-Soundprovokationen wieder das vertraute „Bing!"
Es gibt auch ein kleines Schiebepuzzle und eine Memory-Variante – zuwenig, um Calling all Dorks als Spiel zu kaufen. Das Programm ist vielmehr cool für alle, die öfter mit Windows 95 arbeiten.

Genre ..... Funprogramm
Macher ..... Viacom
Preis ..... rund 30 Mark
System ..... PC (8 MByte RAM, Win 95)
Für ..... 1 Person

- Radikale Renovierung des Outfits von Windows 95
- Selbstzweck pur – und die Bonus-Spielchen sind lasch

Schräger Spaß: Windows im Würgegriff von Beavis & Butthead

SCREENFUN-Note 2

SABAN'S

IZNOGUD™

GOSCINNY TABARY

Das Spiel zur Fernsehserie

1 ARD Das Erste

„Ich will Kalif werden anstelle des Kalifen!"

- Komplett in Deutsch!
- Ab sofort erhältlich
- Für DOS und Win 95

Iznogud jagt Euren PC durch jede Menge Action und Fun. Da fliegt Euch vor Begeisterung glatt der Turban weg. Aus dem Kult-Comic entflohen, treibt der clevere Giftzwerg sein Unwesen. Jetzt für Deinen Computer, wenn Du Dich traust!

Unendlich viele fetzige Screens zum Abheben!

Jedes neue Level ist ein Highlight!

Lebendiges und spannendes Jump'n'Run der Kultklasse!

MICROÏDS

PC CD-ROM

PlayStation™

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

GOSCINNY & TABARY-TM und © Saban Entertainment, Inc. & Saban International N.V. IZNOGOUD und alle Logos, Figuren, Namen sowie charakteristische Ähnlichkeiten sind exklusives Eigentum der Firmen Saban Entertainment Inc., Saban International N.V. Alle Rechte vorbehalten.

Screen HELP

ScreenHelp

44 **Durchgespielt**
Discworld 2 – Die Foto-Lösung-Story

HelpPC

48 **Strategie**
Master of Orion II, SimCity 2000, SimIsle, War Wind
Flight
Novastorm, Privateer II, Wing Commander 4
Echtzeit-Strategie
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot, Gene Wars, Syndicate Wars
3D-Shoot
Shattered Steel, SkyNet
Mixed
Battle Arena Toshinden, Destruction Derby 2, Lemmings 3D

ExtraHelpPC

50 **Diablo** – Jede Menge Kniffe

HelpPlaystation

52 **Speed**
Formel 1, Need for Speed, Ridge Racer Revolution, Wipeout 2097
Jump & Run
Crash Bandicoot, Earthworm Jim 2, Pandemonium, Rayman
Fight
Star Gladiator, Street Fighter Zero, **Tekken**, Tekken 2, Toshinden 2
Flight
Air Combat, Soviet Strike, Thunderhawk 2, Warhawk
3D-Shoot
Alien Trilogy, Assault Rigs
Mixed
Adidas Power Soccer, Bust A Move 2

HelpSaturn

54 **Sport**
FIFA Soccer 96, NHL All-Star Hockey
Fight
Night Warriors, Street Fighter Zero, Virtua Fighter, Virtua Fighter 2, Virtua Fighter Kids, Virtua Fighter Remix
Speed
Daytona USA, **Sega Rally**
Jump & Run
Astal, Bubble Bobble, Bug, Clockwork Knight 2, Earthworm Jim 2, Gex, Johnny Bazookatone, Shinobi X, X-Men
3D-Shoot
Alien Trilogy, Creature Shock, Panzer Dragoon, Virtua Cop
Mixed
Digital Pinball, The Horde, Theme Park, **Worms**

HelpNintendo 64

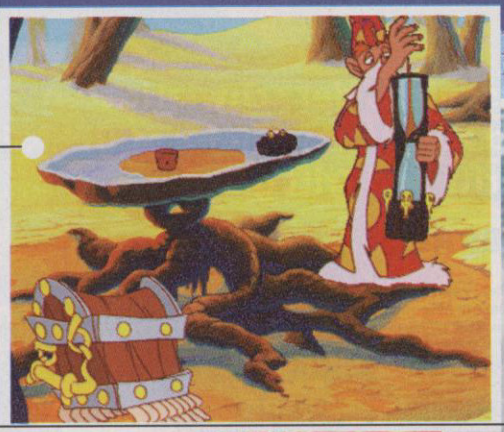
56 Super Mario 64, **Wave Race 64**

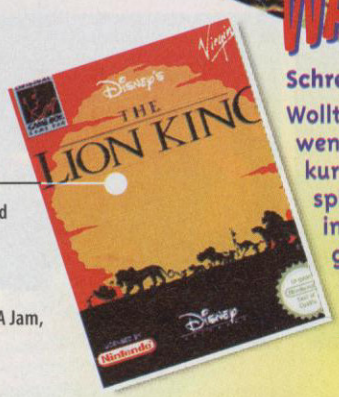
HelpSuper Nintendo

56 **Jump & Run**
Donald Duck in Maui Mallard, Earthworm Jim 2, Mega Man X 3, **Mickey Mania**, Yoshis Island
Sport
International Superstar Soccer Deluxe, Looney Tunes Basketball, NBA Live 96, Super Punch-Out

HelpGame Boy

57 **Jump & Run**
Die Schlümpfe reisen um die Welt, Dragonheart, Kirby's Dream Land, **Lion King**, Mickey Mouse 5, Pocahontas, Probotector 2, Super Mario Land
Geschicklichkeit
Bomberman 2, Hugo, Kirby's Pinball Land, Tetris, Tetris Blast, Wario Blast
Mixed
Final Fantasy Legend 2, Micro Machines, NBA Jam, Samurai Shodown





WAS WOLLT IHR?

Schreibt uns Eure Wünsche zur ScreenHELP!

Wollt Ihr ScreenHELP immer als Sammelteil zum Herausnehmen? Wollt Ihr wenige Hilfestellungen und dafür ausführlich beschrieben? Oder viele kurze Cheats? Für welche Spielearten (Adventure, Simulationen, Rennspiele und so weiter) wollt Ihr die Tips? Ist das Super Nintendo noch interessant für Euch, oder läuft unterhalb von Playstation und Saturn gar nichts mehr? Gibt es sonst noch etwas an ScreenHELP zu verbessern? Diese Fragen könnt nur Ihr beantworten! Wer uns schreibt, hat die Chance, eins von zehn Tomb Raider-Spielen für sein System – PC, Playstation oder Saturn – zu gewinnen.

BRAVO SCREENFUN **AKTION**

Unter allen Einsendern verlosen wir 10 mal den Hit **Tomb Raider**. Schreibt Eure Meinung und Euer bevorzugtes System (PC, Playstation, Saturn) an BRAVO SCREENFUN, Redaktion ScreenHELP, Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 15. Juni 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Disc World 2

Durchgespielt: Discworld 2 ist eines der schwierigsten Abenteuerspiele. Kein Grund zum Verzweifeln! SCREENFUN ist Zauberer Rincewind auf Schritt und Tritt gefolgt...

Rincewind, der Held von Discworld 2, ist ein äußerst hoffnungsloser, äh, hoffnungsvoller Nachwuchs-Zauberer. In diesem Spiel muß er zunächst für ein Ritual bestimte Gegenstände besorgen: Gevatter Tod ist nämlich ausgebüxt und holt die Seelen der Verstorbenen nicht mehr ab... Frechheit!
Für das Ritual brauchst Du diese zünftigen Zutaten: tropfende Kerzen, drei Stöcke, etwas Glitzerstaub, üblen Geruch und ein kleines bißchen Mäuseblut. So treibst Du sie auf!

DAS GILT ÜBERALL

★ Rührig reden!
Du solltest jede Spielfigur ansprechen. Schneide alle Gesprächsthemen an. Bisweilen kommen neue Themen dazu. Klick sie auf jeden Fall an. Nach wichtigen Ereignissen (etwa nach Ende von Akt 1) solltest Du alle Plätze nochmals abklappern und Dich durchquatschen.

★ Ausgänge aufspüren!
In vielen Räumen kannst Du nach links oder rechts weitergehen. Um ja keinen Abschnitt zu übersehen, sollte Rincewind immer zum äußersten Rand jeder Örtlichkeit marschieren. Beispiel: Im Laden von Frau Kuchen geht's nach links weiter. Achte auch auf deutende „Ausgang"-Finger.

★ Gründlich greifen!
Untersuche jeden Raum nach Gegenständen. Viele Dinge liegen einfach so herum. Sie können durch einen Maus-Doppelklick eingesammelt werden.

1 Um Glitzerstaub zu ergattern, pustet Rincewind das blonde Filmsternchen von unten an. Das macht er mit dem Blasebalg von der Kanalisation aus

2 Die drei Holzstücke sind die Kricket-Schläger der Spieler im Universitätspark. Deren Stöcke tauscht Rincewind gegen Hammerhai, Flamingo und Pelikan aus

3 Um an den Hai zu kommen, schneidet Rincewind das Fischnetz bei den Docks auf. Er nimmt dazu das Messer aus dem Leichenschauhaus

4 Viel Arbeit für ein bißchen Mäuseblut: Zunächst muß Rincewind den Vampir in der Kneipe davon überzeugen, daß der Tag anbricht. Das täuscht man am besten mit einem krähenden Gockel vor: Um das Federvieh im Garten mitzunehmen, muß Rincewind es mit alkoholisiertem Futter abfüllen. Knallkörner gibt's bei Schnapper. Rincewind muß die Körner in einen Drink tunken. Den bestellt er in der Kneipe

5 Sobald der Hahn gefangen ist, muntert ihn Rincewind mit einem Bad im Kaffeetopf wieder auf. Nach dem „Kikeriki" des Hahnes kann der Zauberer das Vampirgebiß klauen. Die Leiter rückt der fesche Casanunda heraus, wenn man ihm von der Hexe Wetterwachs erzählt

6 Mit den Vampirzähnen beißt Rincewind in eine Maus. Diesen kleinen Blutspender erhält er im Restaurant, wenn er einen „rohen Mausburger" bestellt... Lecker!

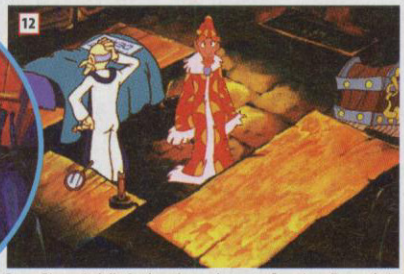
7 Die alte Frau im wandernden Laden benötigt Bienenwachs zur Kerzenproduktion. Der Zauberer gibt dem Imker die Broschüre vom Kino-Verkäufer Schnapper, sprüht Pfeffer auf die Blumen und setzt den Unterrock aus Frau Kuchens Laden als Schutz auf. Den Bienenstock bearbeitet er mit Räucherstäbchen. Jetzt kann er Wachs und Honig (Topf benutzen!) klauen

8 Um mit der Wahrsagerin ins Gespräch zu kommen, muß Rincewind die passenden Fragen zu ihren Antworten stellen. Klickt die Themen-Icons in dieser Reihenfolge an: 2, 3, 4, 1

9 Um die Flasche der Wahrsagerin zu erhalten, muß Rincewind ihr eine Portion Ektoplasma besorgen. Also lockt er den Geist der Narrengilde in einen dort herumliegenden Ziegelstein. Den geistreichen Stein benutzt er im Beschleuniger des Forschungstrakts. Wow, dieses Ektoplasma pappt nicht schlecht!

10 Rincewind benutzt die Flasche mit den Stiefeln. Er hat sie dem Garten-Gnom mittels eines Magnets gemopst. Jetzt kann er den üblen Geruch anlocken und einschließen

11 Sobald alle Gegenstände in der Universität abgeliefert sind, beginnt die magische Beschwörung. Böse Überraschung: Gevatter Tod macht Urlaub und hat keine Lust, den sonnigen Kontinent XXXX zu verlassen



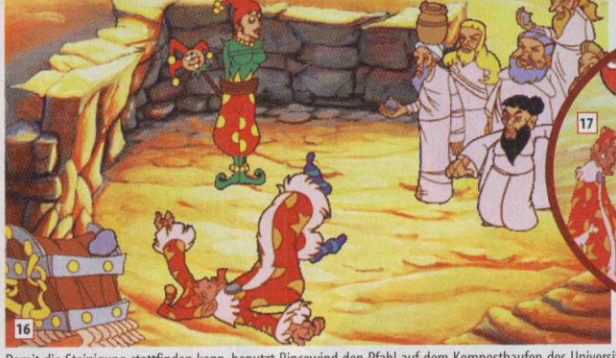
12 Bevor Rincewind die Stadt verlassen kann, muß er einen Totenschein im Leichenschauhaus ergattern. Die Tricks für diesen Test: den Spiegel mit dem Bunsenbrenner wärmen, den Holzarm der Mannequin-Puppe benutzen und mit etwas Eis die Körpertemperatur abkühlen

Mit dem Totenschein geht Rincewind zum Leichensammler. Der wirft den Zauberer daraufhin an Bord eines Schiffs. Rincewind segelt zunächst nach Westen zum Strand von XXXX. Dort verrät ihm der Sensenmann, worauf er wirklich scharf ist: Er will einen fetzigen „Tod, wir danken dir"-Film, der sein Image aufbessert!

13

14 Der alte Kino-Bekannte Schnapper hat eine lange Liste von Dingen, die für die Dreharbeiten benötigt werden. Rincewind klaut zunächst das Tonnen-Gewicht. Er überklebt es mit der „10" vom Briefkasten. Damit sprengt er die Mauer des Neuheitenladens in Ankh-Morpork

Der Restaurant-Besitzer Gimlet gibt Rincewind den Tip, in Djelibeybi nach süßem Zuckerstein zu suchen. Doch dort wurde das letzte Exemplar gerade für eine Steinigung verkauft



Damit die Steinigung stattfinden kann, benutzt Rincewind den Pfahl auf dem Komposthaufen des Universitätsparks. Die Demonstrantin fällt drauf rein und läßt sich nach Djelibeybi mitnehmen. So kommt Rincewind zu Zuckersteinchen und Seil

Den Knabberfelsen bekommt der Wachtroll in Holy Wood. Um dessen Diamantzahn zu ziehen, muß Rincewind das Seil mit Tür und Troll benutzen. Die Blondine erhält ihren Klunker und ist damit engagiert

Nachdem er sich ein Kamel besorgt hat, besucht Rincewind den Philosophen in der Wüste östlich von Djelibeybi. Doch der will erst einmal eine Antwort auf die ultimative Frage „Warum?" wissen

Damit der Computer in der Uni wieder läuft, müssen Ameisen her. Rincewind holt sich aus dem Speisesaal ein paar Leckereien, um ein Picknick auf XXXX zu veranstalten

Die Ameisen sind wieder im Computer. Doch der rechnet zu lange. Ein Architekt in Djelibeybi besitzt zum Glück die Pläne für den Bau einer Pyramide mit Zeitraffer-Effekt

Für den Bau der Pyramide braucht Rincewind die Kricket-Tore aus dem Park. Uri biegt sie auf dem Bazar von Djelibeybi gerade. Mit der Antwort des Computers geht es zurück zum Philosophen

Als nächstes hat Gevatter Tod ein Make-up-Problem. Es läßt sich nur durch ein Foto der Elfenkönigin lösen

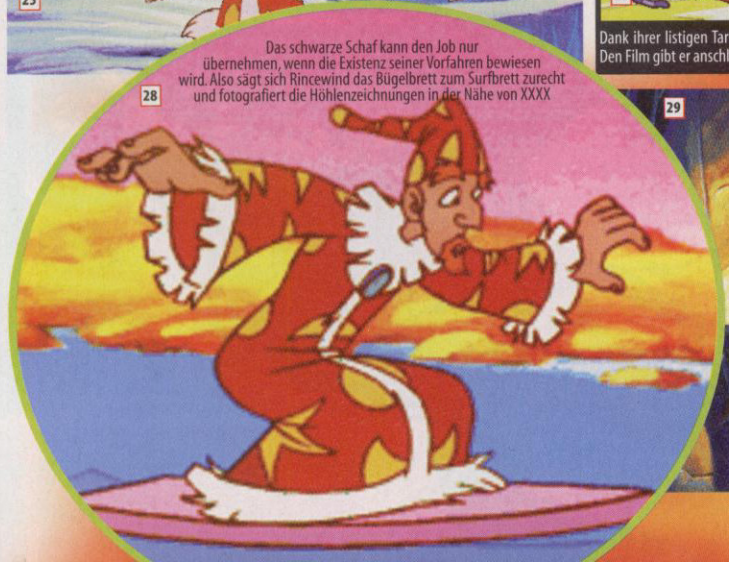
Der Zauberer ergattert durch Bumerang-Einsatz (vorher in den Farbtopf tauchen!) eine Kamera nebst Kobold. Dann erfährt er von Hexe Wetterwachs einiges über die Elfen. Man sollte sich als Einhorn verkleiden, um in ihren Eispalast zu gelangen

Der Kostümverleiher hat das passende Modell. Dafür will er aber einen Ring haben. Ein Prachtstück steckt am Mumienarm, um den sich zwei Geier balgen. Doch die lassen sich prima durch den Holzarm täuschen, wenn er mit ein paar Bandagen aus der Pyramide eingewickelt wird

An das Kostüm klebt Rincewind die Tröte als Hornersatz. Fehlt nur noch der richtige Partner… Wie wär's mit dem Bibliothekar?

Dank ihrer listigen Tarnung gelangen die Helden ins Elfenschloß. Rincewind knipst Bilder von der Königin. Den Film gibt er anschließend bei der Maskenbildnerin ab

Endlich geschafft! Aber mitten in den Dreharbeiten besteht Gevatter Tod auf einem Stunt-Double. Das findet man im Schrank beim Toten-Meeting in Ankh-Morpork

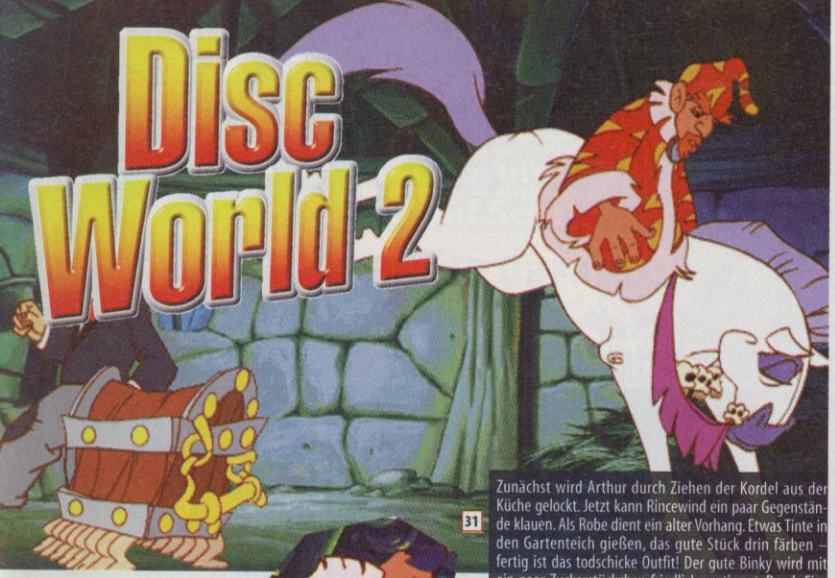


Das schwarze Schaf kann den Job nur übernehmen, wenn die Existenz seiner Vorfahren bewiesen wird. Also sägt sich Rincewind das Bügelbrett zum Surfbrett zurecht und fotografiert die Höhlenzeichnungen in der Nähe von XXXX

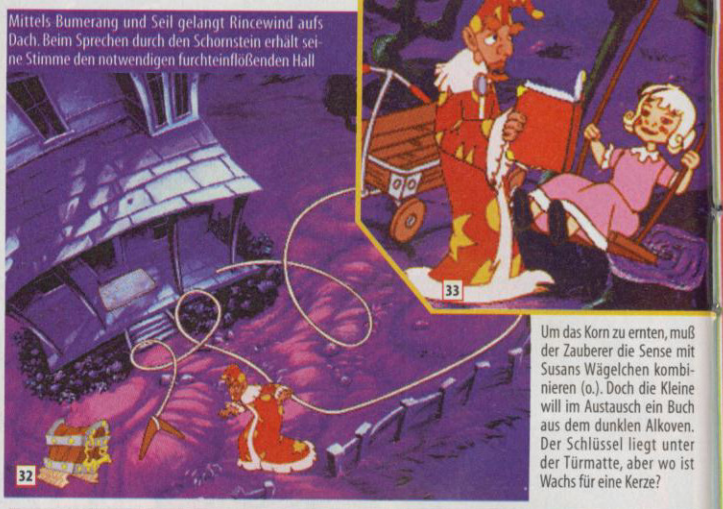
Während der Premiere schneidet Rincewind den Film um. Aufgepeppt mit ein paar Bildern der Elfenkönigin kommt der Streifen gut an… Zu gut! Gevatter Tod hat jetzt noch weniger Lust, seinen alten Job wieder zu übernehmen

Rincewind hat die große Ehre, als Ersatz-Sensenmann einzuspringen. Im Jenseits trifft er zunächst den argwöhnischen Butler Arthur. Arthur verlangt eine Reihe von Tests, bevor er Rincewind für Tod-tauglich hält

Disc World 2



Zunächst wird Arthur durch Ziehen der Kordel aus der Küche gelockt. Jetzt kann Rincewind ein paar Gegenstände klauen. Als Robe dient ein alter Vorhang. Etwas Tinte in den Gartenteich gießen, das gute Stück drin färben – fertig ist das todschicke Outfit! Der gute Binky wird mit ein paar Zuckerstückchen friedlich gestimmt. Durch Einsatz von Leim bleibt Rincewind auch sattelfest



Mittels Bumerang und Seil gelangt Rincewind aufs Dach. Beim Sprechen durch den Schornstein erhält seine Stimme den notwendigen furchteinflößenden Hall

Um das Korn zu ernten, muß der Zauberer die Sense mit Susans Wägelchen kombinieren (o.). Doch die Kleine will im Austausch ein Buch aus dem dunklen Alkoven. Der Schlüssel liegt unter der Türmatte, aber wo ist Wachs für eine Kerze?

Diesmal benutzt Rincewind den Pyjama aus dem Stoffhäschen als Schutz. Dann noch das ölige Tuch anzünden und Wachs sowie Honig aus dem Bienenstock holen! Wachs und Wollknäuel ergeben eine prima Kerze

Der Zauberer muß 100 Seelen besorgen. Er benutzt Honig und Angel und ergattert die Ameisen-Seelen aus dem Garten

Rincewind ist endlich im Amt. Sein erster Auftrag hat es in sich: Ein Bombenleger hat den echten Tod tödlich verletzt!

Rincewind schnappt sich das Stück Korken von Tods Hut und reist nach Djelibeybi. Dort erwartet er das Eintreffen des Prospektors, der den Weg zum Jungbrunnen kennt

Der verrottete Mumienarm wird in die Kamel-Satteltaschen gesteckt, bevor der Prospektor weiterzieht. Rincewind kann jetzt den Geiern auf der Karte folgen und findet so den Brunnen

Durch Einsatz des Korkenstückchens wird der Brunnen trockengelegt. Mit dem magischen Sand füllt Rincewind die Lebens-Sanduhr auf... Der Sensenmann ist gerettet!

Happy-End auf der Scheibenwelt: Zwar entführt am Ende „Queen Kong" den verdutzten Bibliothekar...

...doch durch tapfere Benutzung von Hexenbesen, Schnappers Ballons und Wasserflasche meistert Rincewind auch dieses erstaunliche Problem souverän!

THE END

KUNG FOOL!

Ab 17. April im Kino

CHRIS FARLEY

BEVERLY HILLS NINJA
DIE KAMPF WURST

TRISTAR PICTURES MOTION PICTURE CORPORATION OF AMERICA
BRAD KREVOY · STEVE STABLER DENNIS DUGAN CHRIS FARLEY "BEVERLY HILLS NINJA"
NICOLLETTE SHERIDAN · NATHANIEL PARKER · CHRIS ROCK · ROBIN SHOU
MARC S. FISCHER · MITCH KLEBANOFF GEORGE S. CLINTON MICHELE KUZNETSKY · MARY RAMOS
MARY CLAIRE HANNAN JEFF GOURSON · MINKEY DALTON · ARTHUR ALBERT · JEFFREY D. MERS · JOHN BERTOLLI · MICHAEL ROTENBERG
SOUNDTRACK ERHÄLTLICH BEI ELECTROLA
MARK FELDBERG · MITCH KLEBANOFF · BRAD KREVOY · STEVE STABLER · BRAD JENKEL · DENNIS DUGAN

GEWINNSPIELE UND INFORMATIONEN ZUM FILM IM T-ONLINE KURZWORT: *CTFILM# ODER IM INTERNET HTTP://WWW.SONY.COM
http://www.moviedata.de - S & L MovieData - Deutschlands ultimativer Kino-Online-Service

HELP · PC

Strategie

War Wind

Ein paar Tricks für das schwere War Wind werdet Ihr bestimmt nicht in den Wind schlagen. Drückt während einer Partie die RETURN-Taste und gebt diese Codes ein:

Paßcode-Tabelle

- **!GOLDEN BOY** ····· 5000 zusätzliche Ressourcen-Punkte
- **!I AM THE BISHOP OF BATTLE** ····· Aktuelle Mission wird gewonnen
- **!OH COME ALL YE FAITHFUL** ····· Schnelle Rekrutierungen
- **!ON A MISSION FROM GAWD** ··· Schnelleres Bauen und Abbauen von Ressourcen
- **!PUMP AN ARHN** ····· Volle Beeinflussung des Anführers
- **!THE GREAT PUMPKIN** ····· Gesamte Kampagne wird gewonnen
- **!THE SUN ALSO RISES** ····· Die dunklen Flecken verschwinden von der Landkarte

SimCity 2000

Tippt während des Spiels einfach „CASS" ein. In den meisten Fällen erhaltet Ihr mehr Geld. Es gibt allerdings eine 15prozentige Wahrscheinlichkeit, daß statt des Geldregens eine Katastrophe ausgelöst wird!

SimIsle

Um in dem Öko-Strategiespiel zu schummeln, müßt Ihr Euer Spiel unter bestimmten Namen speichern. Hier die Liste der Save-Spezialnamen und ihre Auswirkungen:

Paßcode-Tabelle

- **NCHOVYPIZZA** ··· Die Agenten arbeiten ohne Bezahlung
- **RAGSCHOCOLATESTACH** ·· 5.000 zusätzliche Nahrungseinheiten
- **DEESEXTRAPIXEL** ····· 1.000 zusätzliche Baueinheiten
- **IAINTESTEDITCO** ·· 10.000 zusätzliche EMUs
- **SIMONSCHICKENKB** ····· 100 zusätzliche Maschinen und 10 Arbeitskräfte

Master of Orion II

Diese Cheat-Codes funktionieren, wenn Ihr beim Tippen die ALT-Taste gedrückt haltet:

Paßcode-Tabelle

- **EINSTEIN** ····· Alle Technologien
- **MENLO** ····· Arbeitsroboter
- **MOOLA** ····· 1.000 BC
- **SCORE** ····· Anzeige des Zwischenstands
- **I SEE ALL** ····· Omniscience

Novastorm

Tippt „tomatoes" ein, während Ihr den ersten Level spielt. Ihr kommt dann in einen witzigen Bonuslevel mit abgedrehter Grafik.

Wing Commander 4

Startet das Spiel mit der Kommandozeile „wc4 - chicken". Beim Fliegen könnt Ihr dann folgende Tastaturkombinationen einsetzen:

Paßcode-Tabelle

- **STRG-W** ····· Zerstört anvisierten Gegner
- **STRG-ALT-W** ····· Alle Gegner vernichten, die auf dem Radar zu sehen sind
- **ALT-O** ····· Unverwundbarkeit

Flight

Privateer II The Darkening

Ruft während des Flugs mit ALT und „N" das Navigations-Menü auf. Drückt die „F"-Taste. Statt eines Zielnamens könnt Ihr nun folgende Cheat-Codes eingeben:

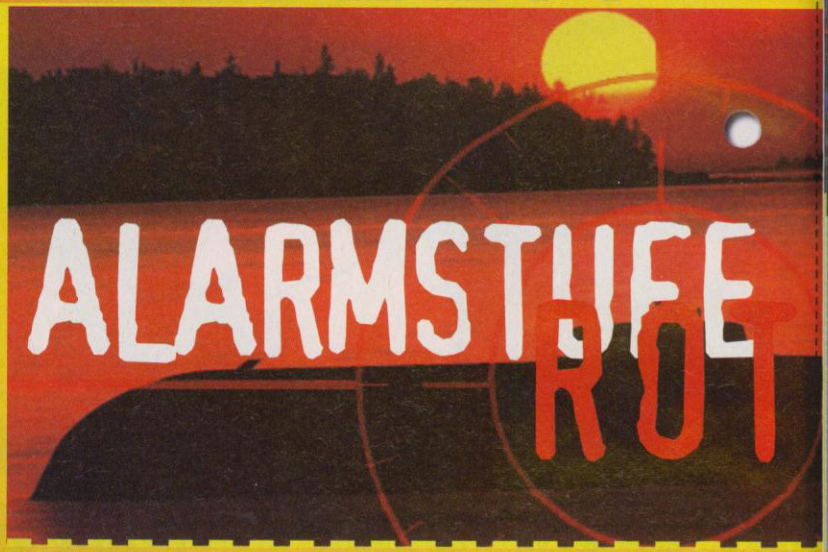
Paßcode-Tabelle

- **CHILL OUT** ····· Aufgeheizte Laser abkühlen
- **NAPALM** ····· Unendlich viele Nukes
- **NO TALENT** ··· Das Raumschiff wird unsichtbar
- **REP ME UP** ··· Alle Schäden werden repariert
- **RPETY PETY** · Sprit volltanken für Nachbrenner

ECHTZEIT

Command & Conquer 2

Das amerikanische Programmierteam Westwood ist wohl auf Nummer-eins-Hits abonniert. 1995 war das Strategie-Spektakel Command & Conquer der Abräumer in den Charts. Mit Alarmstufe Rot gibt es einen Nachfolger, der ebenfalls gnadenlos fesselt. Damit Ihr Euch in den Missionen nicht verzettelt, haben unsere Strategen ein paar nützliche Tips zusammengestellt.



DAS 1X1 VON C&C

- Grundsätzlich besitzen die Alliierten die etwas besseren Waffensysteme. In späteren Levels bringt besonders die Luftüberlegenheit Vorteile. Einsteiger sollten zuerst die Alliiertentruppen führen, bevor sie die Sowjets übernehmen.

- Bei einem Angriff immer erst alles ausschalten, was zurückschießen kann – zuerst alle Panzer, Geschütztürme und Bodentruppen. Erst danach solltet Ihr Euch den Gebäuden widmen.

- Es ist ratsam, Flugzeuge immer zu gruppieren, um sie in der Luft anzuwählen. Dazu wählt Ihr die Flugzeuge mit gedrückter SHIFT-Taste aus. Dann legt Ihr die ganze Gruppe mit SHIFT+Zifferntaste auf eine Zahl. Mit dieser Zahl läßt sich die Gruppe künftig direkt anwählen.

- Um einem Sammlerfahrzeug eine Eskorte mitzugeben, wird zunächst die Eskorte angewählt. Klickt dann mit gedrückten STRG- und ALT-Tasten auf den Sammler. Die ausgewählten Fahrzeuge folgen dem Sammler und schlagen Angriffe zurück. Ihr solltet allerdings nicht zu viele Fahrzeuge zur Eskorte machen. Sonst kommt es zu Rangierproblemen in der Basis.

- Mit der Taste „H" zentriert sich der Bildschirm direkt auf die Basis.

Frechheit siegt: Mitten in sowjetischem Territorium konnte ein Alliierten-Ingenieur diesen Flugplatz übernehmen

+++ tips für die sowjets +++

Die eigene Basis verteidigen

Bei den Sowjets sollte man schleunigst an jedem Basiseingang mindestens eine Tesla-Spule postieren. Um den Blitzwerfer vor Luftangriffen zu schützen, sind drei bis vier SAM-Stellungen in unmittelbarer Umgebung nötig. Vor der Tesla-Spule könnt Ihr zwei Flammenwerfertürme stellen, um sie gegen Infanterie abzusichern. Ganz wichtig bei dem Einsatz von Tesla-Spulen ist eine ausreichende Stromversorgung. Es ist gut, immer ein ganzes Stückchen mehr Strom zur Verfügung zu halten, als gerade benötigt wird. Sonst setzt nämlich der Ausfall eines einzigen Kraftwerks die Teslas außer Funktion.

Umgang mit U-Booten

Die U-Boote der Sowjets sind nicht so leicht zu steuern. Mehr als vier Stück davon sollte man nie gegen ein Ziel losschicken. Denn die hinteren U-Boote versenken gerne die, die vor ihnen fahren. Auch U-Boote können Brücken zerstören: einfach mit gedrückter STRG-Taste die Brücke anvisieren. Das dauert zwar eine Weile, funktioniert aber. Bevorzugtes Ziel für U-Boote sind einzelne Schlachtschiffe. Diese können sich nämlich überhaupt nicht gegen U-Boote zur Wehr setzen.

Die Luftstreitkräfte

Da die Sowjets keinen GPS-Satelliten haben, muß der unsichtbare Bereich der Karte mit Spionage-Flugzeugen aufgedeckt werden. Diese Funktion steht allerdings erst ab der ersten gebauten Landebahn zur Verfügung.
Die Hubschrauber der Sowjets heißen „Hind". Sie sind aber von der Schlagkraft her leider nicht mit dem Original zu vergleichen und deshalb nur rausgeschmissenes Geld. Ähnlich verhält es sich mit den veralteten Propellermaschinen. Man braucht schon eine Flotte von zehn Stück, um ein Gebäude erfolgreich angreifen zu können. Das einzige Flugzeug, das wirklich Schaden anrichtet, ist die MIG. Eine Staffel von fünf MIGs zerstört jedes Ziel sofort. Wegen der höheren Geschwindigkeit sind die MIGs sogar noch effektiver als die Hubschrauber der Alliierten.

Mehr Übersicht gewinnen

Sobald sich die Gelegenheit bietet, eine Radarstation der Alliierten zu übernehmen, solltet Ihr das unbedingt tun. Die Alliierten haben nämlich meist schon ihren GPS-Satelliten gestartet.

Easy: Gegen solche kleineren Luftangriffe ist Schutz ziemlich leicht

3D SHOOT

Shattered Steel

Es wird Euch zuviel bei Shattered Steel? Dann mal ran an die Tastatur. Mit ein paar kernigen Schummeleien habt Ihr die Robotergegner schnell verschrottet. Drückt die RETURN-Taste, dann einen der nachfolgenden Cheats und wieder die RETURN-Taste.

Paßcode-Tabelle

GONZALES	Mehr Tempo
IMOUTTAHERE	Mission gewonnen
LOCKANDLOAD	Alle Waffen samt Munition verfügbar
PYROTEK	Volles Feuer!
SMITE	Anvisiertes Ziel wird zerstört

SkyNet

Hasta la vista: Im neuen Terminator-Spiel stecken reichlich Geheimcodes. Drückt die Tastenkombination ALT und „\" und danach „ARNOLD" und Co..

Paßcode-Tabelle

ARNOLD	Volle Bewaffnung
COUNTERS	Diverse Zähler werden angezeigt
ILLBEBACK	Sprung in den nächsten Level
SLUGS	Munition satt
SUPERUZI	Sonderwaffe „Superuzi"
SURGERY	Volle Lebensenergie
VERSION	Zeigt die Versionsnummer an
WILLNOTSTOP	Unverwundbarkeit

STRATEGIE

Dadurch bekommt Ihr die gesamte Karte aufgedeckt – so braucht Ihr Euch nicht mehr mit den Spionageflugzeugen abzumühen.

Alliierte Basen angreifen

Hier bewahrheitet sich wieder die grundlegende Weisheit von Alarmstufe Rot: Es gibt keine Situation, die sich nicht mit genug Panzern lösen ließe. Darum sollte der Bau schwerer Panzer oder Mammuts bevorzugt werden. Eine Gruppe von zehn Mammuts kann fast jede Basis auseinandernehmen. Wer es etwas eleganter spielen will, baut noch ein paar V2s, mit denen aus gehöriger Entfernung die Geschütztürme des Gegners planiert werden.

+++ tips für die alliierten +++

Verteidigung gegen Bodenangriffe

Normalerweise kommen die ersten Angriffe in den Missionen schon recht früh. Um gegen die Bodentruppen der Sowjets gewappnet zu sein, baut Ihr eine gemischte Truppe aus Panzern, Infanteristen und Rak-Zero-Schützen auf. Die Gruppe sollte insgesamt aus etwa 20 Einheiten bestehen. Postiert sie am besten so, daß sie jeden Punkt der Basis schnell erreichen kann.

Verteidigung gegen Mammuts + V2s

In späteren Levels gibt es Ärger mit gemischten Gruppen aus Mammuts und V2s. Besonders die V2s sind aufgrund der großen Schußweite gefährlich. Deshalb sollte ihnen sofort eine Gruppe Panzer entgegenrollen. Die Panzer sind so schnell, daß die V2-Raketen keine Gefahr für sie darstellen. Erst nach der Vernichtung der V2s gegen die Mammuts vorgehen!

Verteidigung gegen Hubschrauber und MIGs

Normalerweise sucht sich der Computergegner immer ein Gebäude heraus. Auf dieses fliegt er bevorzugt Luftangriffe. Stellt deswegen um dieses Gebäude herum ein paar Bazooka-Schützen. Die Einflugschneise für die Luftangriffe ist fast immer die gleiche. So kann man schon auf diese Linie ein paar Flaks stellen. Ein bevorzugtes Ziel von MIG-Angriffen ist der Hafen. Wegen der offenen Lage eignen sich Flaks hier nur bedingt. Meistens haben die MIGs ihre Raketen schon abgeschossen, bevor die Flaks sie vom Himmel holen. Eine bessere Verteidigung bieten in diesem Fall die Kreuzer. Sie werden wiederum auf der Einfluglinie postiert.

Sowjet-Basen angreifen

Der Computer hat immer eine starke Verteidigung in seinen Basen. Vorrangig ist deshalb, die gefährlichsten Einheiten auszuschalten. Mit einer Gruppe aus sieben Hubschraubern solltet Ihr zuerst einmal die Luftverteidigung ausschalten. Solange immer nur eine SAM-Stellung vernichtet und die angeschlagenen Hubschrauber dann repariert werden, geht das ohne Totalverlust ab. Anschließend greift Ihr mit den Helis die Mammuts an. Nach deren Vernichtung haben die Hubschrauber leichtes Spiel.

Sowjet-Gebäude übernehmen

Im Gegensatz zum ersten Teil von Command & Conquer genügt es nicht mehr, einfach einen Ingenieur in das gewünschte Gebäude zu bringen, um es zu übernehmen. In Alarmstufe Rot muß eine Fabrik erst sturmreif geschossen werden. Ist der Zustandsbalken rot, dann ist das Gebäude „reif". Am besten schießt nur ein einzelner Panzer auf das Gebäude. Der Ingenieur wartet solange daneben. Sobald der Zustandsbalken rot wird, könnt Ihr den Panzer abziehen und Euren Ingenieur losschicken.

Sowjet-Gebäude ausspionieren

Der Spion ist in manchen Missionen ein mächtiges Hilfsmittel. Das übersieht man gerne. Bei den Sowjets gibt es zwei Gebäude, in denen ein Spion unschätzbare Dienste leistet: die Raffinerie und das Sub-Pen. Ein Spion in der Raffinerie gibt einem immer genaue Meldungen über die Geldmittel, die dem Gegner zur Verfügung stehen. Dazu wird die Raffinerie angeklickt. Noch wichtiger ist es, einen Spion in die U-Boot-Werft zu bekommen. Der Spion setzt den Sonar-Puls in Gang. Ist der Sonar-Puls fertig aufgeladen, zeigt er bei seiner Aktivierung kurzzeitig die Standorte aller U-Boote an. Das ist insbesondere dann nützlich, wenn der Gegner bereits besiegt wurde und die Mission sich nicht abschließen läßt, weil irgendwo noch ein versprengtes U-Boot liegt.

Legt die Energieversorgung von Tesla-Spulen lahm. So schaltet Ihr sie aus

Ärger mit den Tesla-Spulen

Die mächtigste Verteidigungseinrichtung der Sowjets sind die Tesla-Spulen. Die Blitzwerfer lassen die meisten Einheiten schon beim ersten Treffer in Rauch aufgehen. Besonders Schiffe sind dagegen ungemein anfällig.

Um die Spulen auszuschalten, bieten sich zwei Möglichkeiten an. Der einfachste Weg ist, die Stromversorgung lahmzulegen. Schon die Zerstörung eines einzigen Kraftwerks legt manche Spule lahm. Oft ist die Position der Kraftwerke aber zu gut geschützt. Dann solltet Ihr den Teslas wieder mit den Hubschraubern zu Leibe rücken – natürlich erst, nachdem die SAM-Stellungen ausgeschaltet wurden. Manche Teslas sind auf Inseln postiert. Dann kann man auch mit Schlachtschiffen angreifen. Dabei ist allerdings darauf zu achten, daß die Schiffe nicht zu nah an das Ziel heranfahren.

Die Schlachtschiffe

Die mächtigste Waffe der Alliierten sind ihre Schlachtschiffe. Deren Geschütze haben eine unübertroffene Reichweite. Sobald es möglich ist, sollten darum ein paar davon gebaut werden. Die Schiffe können die meisten feindlichen Gebäude mit zwei Schüssen erledigen. Die große Reichweite ist allerdings mit schlechter Zielgenauigkeit verbunden. Bei einem Angriff auf ein weit entferntes Ziel solltet Ihr Euch deshalb nicht darauf verlassen, dieses Ziel auch zu treffen. Häufig ist es besser, die Steuerung manuell zu übernehmen.

Ein weiteres großes Manko der Schlachtschiffe ist ihre Verwundbarkeit bei U-Boot-Angriffen. Ihr solltet sie darum niemals ohne Kreuzer-Eskorte auf den Weg schicken.

Häufig ist die direkte Seeverbindung durch Brücken blockiert. In solchen Fällen kann sich ein Schlachtschiff seinen Weg freischießen: Ihr müßt einfach mit gedrückter STRG-Taste auf die Brücke zielen. Um in einen entfernt gelegenen See zu gelangen, können Schlachtschiffe mit der Chronosphere dorthin versetzt werden.

Lemmings 3D

Mit den folgenden Warp-Codes könnt Ihr direkt in die höheren Missionen springen:

Paßcode-Tabelle

Level 2	NASTALIK
Level 3	PADUASOY
Level 4	BRELOQUE
Level 5	OCHiDORE
Level 6	CECROPIA
Level 7	KABELJOU
Level 8	DOUMPALM

Battle Arena Toshinden

In diesem Fightspiel ist einiges versteckt! Probiert mal folgende Geheimcodes aus:

Paßcode-Tabelle

FUNNYHEADS	Verpaßt den Kämpfern zwei dicke Birnen
LIFEISUNFAIR	Special Moves mit den Zifferntasten ausführen
GIMMEJIM:	Obergegner lassen sich direkt anwählen
VIRTUAL1:	Ihr seht den Kampf aus der Sicht der eigenen Spielfigur

Mixed

Destruction Derby 2

Ihr wollt den vollen Zugriff auf alle Strecken? Dann versucht folgenden Trick:

- Beginnt eine neue Rennsaison
- Bei der Namenseingabe „MACSrPOO" tippen (auf Groß-/Kleinschreibung achten!)
- Danach die Saison gleich wieder beenden.

Künftig könnt Ihr sämtliche Pisten und Arena-Schüsseln im Practice-Modus anwählen.

Gene Wars

Um in den Cheat-Modus zu kommen, müßt Ihr im Spiel „SALMONAXE" eintippen. Dann könnt Ihr durch einen einfachen Tastendruck folgende Schummeleien anstellen:

Paßcode-Tabelle

C	In den Gen-Fabriken lassen sich alle Tiertypen bauen
L	Ein neuer Monolith erscheint. Mit ihm könnt Ihr Eure Wissenschaftler und Kreaturen fortbilden
W	Die Mission gilt als gewonnen

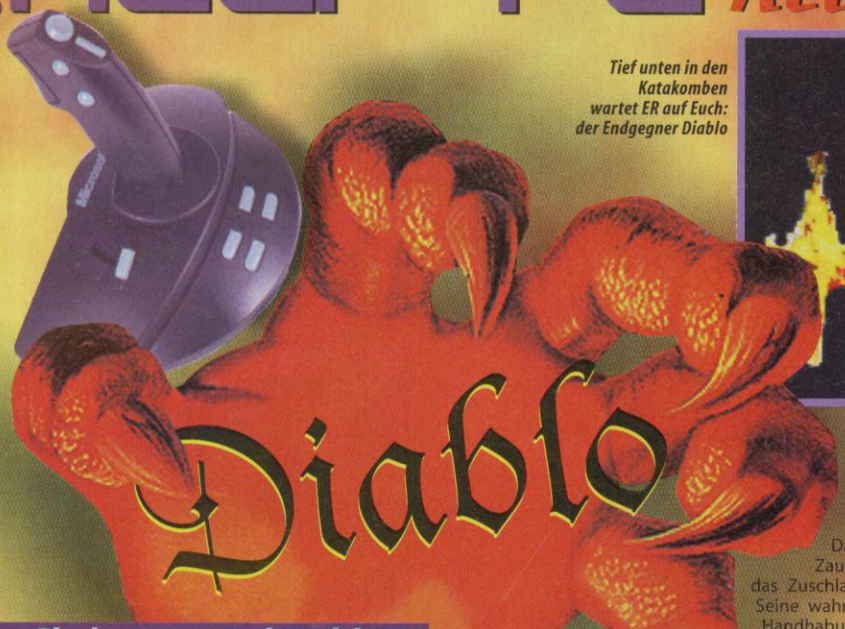
Syndicate Wars

Ohne Moos nix los: Mit einem kleinen bißchen Bonus-Taschengeld fällt der Kampf der Kartelle viel leichter.

Tippt bei der Einlog-Sequenz das Codewort „POOSLICE". Dann sollte ein kurzer Ton erklingen, der die Aktivierung des Cheat-Modus signalisiert. Jetzt könnt Ihr während des Spiels folgende Tastenkombinationen drücken:

Paßcode-Tabelle

SHIFT-0	Alle Waffensysteme erhalten
ALT-C	Die Mission gilt als gewonnen



Tief unten in den Katakomben wartet ER auf Euch: der Endgegner Diablo

Von Skeletten geschreddert, von fiesen Fledermäusen vertilgt? Verhinderte Diablo-Helden müssen sich nicht gleich abmelden, unsere Tips helfen weiter.

Warrior
Raufbold für alle Fälle

Der Krieger ist die richtige Spielfigur für Einsteiger. Der Warrior kann am besten zuhauen, und zwar ohne magische Schnörkel oder weitreichende Waffen. Deshalb braucht der Warrior drei Dinge: einen guten Panzer, ein gutes Schwert und ausreichend Kraft, um beides tragen zu können.

Feste druff: Ein gut ausgerüsteter Warrior scheut keinen Nahkampf

Eure neu erworbenen Talentpunkte solltet Ihr vorzugsweise in Strength (Stärke) und Dexterity (Gewandtheit) investieren.
Der Warrior bevorzugt als Waffe das Schwert. Ist die Figur noch etwas schwach gerüstet, solltet Ihr die einhändigen Schwerter bevorzugen und in der anderen Hand ein Schild tragen. Später, wenn der Krieger mächtige Rüstungen hat, kann er auf einen Beidhänder umsteigen. Äxte und Hämmer sind als beidhändige Waffen nur dann sinnvoll einzusetzen, wenn sie dem Krieger einen hohen Zusatznutzen an Magie einbringen.
Auch wenn der Warrior die Fähigkeit besitzt, Waffen provisorisch zu reparieren, sollte er dieses Können nicht einsetzen. Die Waffen verlieren nämlich bei jedem Flickversuch etwas von ihrer Qualität. Besser ist es, ein paar Münzen bei Schmied Griswold im Dorf Tristram lockerzumachen und ihm die Reparatur zu überlassen.

Rogue
Meisterin des Bogens

Die Spielfigur der Diebin ist als Bogenschützin mit ein wenig magischer Begabung ausgelegt. Da ihre Stärke zu wünschen übrigläßt, kann sie ohne magische Unterstützung keine schweren Rüstungen tragen. Die wichtigsten Aspekte beim Spiel als Rogue sind daher Tempo und ein guter Bogen: Ihr müßt ständig in Bewegung bleiben, da die unzulängliche Stärke nicht gerade zum direkten Schlagabtausch einlädt. Versucht auf jeden Fall, alle Monster aus der Entfernung zu erledigen. Und im Zweifelsfall zieht Euch lieber zurück.
Die Hauptwaffe, der Bogen, muß beidhändig geführt werden. So sind Schilde für die Diebin kein Thema. Achtet stets auf Eure Rüstung, und zahlt für einen wirklich guten Bogen jeden Preis. Auch magische Gegenstände, welche die Dexterity erhöhen, verdienen die besondere Aufmerksamkeit der Rogue.

Sorcerer
Zauberhafter Sprücheklopfer

Das Bogenschießen ist dem Zauberer ebenso fremd wie das Zuschlagen mit einem Schwert. Seine wahre Begabung liegt in der Handhabung des Zauberstabes und seiner Zaubersprüche. Da der Sorcerer von der Stärke her noch eingeschränkter ist als die Rogue, müßt Ihr darauf achten, nicht in ein Handgemenge zu geraten. Wenn der Sorcerer aber die erste Zeit überlebt hat und ein paar Gegenstände und Zaubersprüche sammeln konnte, ist er allen anderen Figuren überlegen.
Die Magie ist seine Hauptwaffe. Nehmt am besten alle Erfahrungspunkte her, um diese zu vergrößern. Handgemenge lassen sich aber nicht immer vermeiden. Darum sollte der Strength-Wert (Stärke) möglichst bald auf die Obergrenze von 45 Punkten gebracht werden. Mit ein paar magischen Gegenständen kann der Sorcerer auch schwere Rüstungen tragen. Er hat zudem die Fähigkeit, seine Zauberstäbe selbst wieder aufzuladen. Da die Stäbe dabei Ladungen verlieren, sollte der Zauberer diese Arbeit allerdings von der Hexe Adria erledigen lassen.

Blau beschrieben: Hurra, ein magischer Gegenstand!

Magische Gegenstände

Die magischen Gegenstände sind der Schlüssel zum Erfolg. Wer es versteht, die eigenen Unzulänglichkeiten mit magischen Gegenständen auszugleichen, wird IHN besiegen können.
Im Spiel erkennt Ihr einen magischen Gegenstand schon, wenn er noch am Boden liegt: Die Hinweise sind in blauer statt weißer Schrift geschrieben. Wichtig: Ihr solltet jeden magischen Gegenstand mitnehmen, um ihn zu benutzen oder später zu verkaufen.
Grundsätzlich kann jede Figur auch die Lieblingswaffen anderer Figuren benutzen. Etwa kann es durchaus sinnvoll sein, seinem Sorcerer ein magisches Schwert in die Hand zu drücken. Er wird zwar damit nicht richtig umgehen können, aber die magischen Eigenschaften sind für ihn oft wichtiger. Beim direkten Einsatz haben die Figuren allerdings gewisse Eigenheiten, was die Benutzung von Waffen betrifft. Selbst bei gleichen Werten für Strength, Dexterity und Damage (Schaden) wird ein Warrior mit Schwert, Axt oder Hammer mehr Schaden anrichten als eine Rogue oder ein Sorcerer. Das gleiche gilt für die Rogue mit Bögen und für den Sorcerer mit Stäben.

Wenn gar nichts mehr geht...

Wenn man sich einmal absolut festgerannt hat, die Monster übermächtig werden und alles keinen Spaß mehr macht, kann man einfach ein neues Spiel beginnen. Die Figur behält dabei sowohl ihre Ausrüstung als auch die Eigenschaften. Dabei ist aber eines in Kauf zu nehmen: Für zu schwache Monster, die Ihr beim nächsten Durchgang umhaut, gibt es etwas weniger Punkte.

Diablo-Shrines und ihre Wirkung

Abandoned	The Hands of Men are guided by Fate	Dexterity + 2
Creepy	Strength is boltered by heavenly faith	Strength +2
Devine	Drink and be refreshed	Heilung und volles Mana
Eerie	Knowledge and Wisdom comes at cost	Zufälliger Effekt
Eltrich	Crimson and Azure becomes like the Sun	Verwandelt alle Potions in Rejuvination-Potions
Enchanted	Magic is not what it seems to be	Verringert einen Spell-Level um 1, erhöht die anderen um 1
Fascinating	Intensity comes at the cost of wisdom	Erhöht Hitpoints, verringert Mana
Glimmering	Mysteries revealed in the light of reason	Identifiziert alle getragenen Gegenstände
Hidden	New strength flows from destruction	Zustand eines Gegenstandes -10; alle anderen Items +10
Holy	There you are, there you become	Teleportiert die Figur wahllos durch den Raum
Magical	While Spirit is vigilant the body thrives	Mana Shield
Mysterious	Some grow weaker as one grows strong	Zieht zufällig Punkte von Attributen ab und erhöht andere
Ornate	Salvation comes at cost of wisdom	Ein Spruch erhöht sich um zwei Level, verringert Mana-Maximum
Quiet	The Essence of life flows from within	Vitality +2
Religious	Time cannot diminish the power of steel	Repariert alle Waffen und Rüstungen
Sacred	Energy comes at the cost of wisdom	Charged Bolt +2
Secluded	Way is clear when viewed from above	Zeigt die volle Karte
Spiritual	Riches abound when least expected	Füllt alle leeren Stellen im Rucksack mit Gold
Spooky	Where Avarice fails, patience grows	Volle Hitpoints oder zufälliger Effekt
Stone	The power of mana refocused renews	Lädt alle Zauberstäbe auf
Tainted	Those that are last may yet be first	Wer den Shrine benutzt, bekommt eine zufällige +1, alle anderen Spieler hingegen eine -1 verpaßt
Murkey Pools	—	Infravision
Blood Fountain	—	Gibt bei jedem Klick Hitpoints
Purifying Spring	—	Gibt bei jedem Klick Mana
Fountain of Tears	—	Ein Attribut +1, ein anderes Attribut -1

„Der Riesentank-Füller!“

Der neue LEVEL mit dem **RIESEN-TANK** faßt **5MAL SOVIEL TINTE** wie eine normale Patrone. Und wenn er doch mal leer ist: Tintenflasche drauf, **AUFTANKEN** und weiter-schreiben, weiterschreiben, weiter-schreiben... LEVEL gibt's in **ROT, GRÜN, BLAU.** Und neu jetzt auch in **WEISS** und **GELB.**

NEU

LEVEL

Voll der Füller

Pelikan

Erhältlich im Fachhandel und in den Schreibwarenabteilungen der Kauf- und Warenhäuser.

ADIDAS POWER SOCCER

1 Gelangweilt vom immer gleichen Sportreporter? Plaziert Euren Cursor im Arcade-Modus auf dem Kommentar-Feld und drückt gleichzeitig die Buttons ● und ■. Das wählt eine nette Frauenstimme an.

2 Das begehrte „Dream Team" erhält, wer im Controller-Selection-Schirm diese Knöpfe drückt: L2, R2, ■ und ✕.

BUST A MOVE 2

1 Wer will nicht mehr mit dem grünen Dinosaurier Bub antreten? Der startet den „Puzzle Game Mode" und drückt bei der Übersichtskarte ↓, ↓, ←, → auf dem Richtungskreuz und dann die Buttons L1, L2, R1 und R2 gleichzeitig. Nun erscheint ein „Charakter Select"-Bildschirm. Dort wählt Ihr mit dem Joypad eine neue Spielfigur aus. Auf der Karte seht Ihr dann immer noch Oldie Bub. Im Spiel arbeitet nach dieser Aktion aber die Figur Eurer Wahl an der Bubble-Kanone.

2 Um zusätzliche Credits einzusacken, wählt Ihr „Options" und gebt ↓,↓, R1, R2, L2, L1, ←, → ein. Oben rechts erscheint ein 30-Sekunden-Timer.
Wählt nun „Credits" an: Je schneller Ihr hintereinander Button X drückt, desto mehr Credits werden Euch spendiert.

Ridge Racer Revolution

Auch im Nachfolger von Ridge Racer haben die Designer jede Menge Cheats versteckt:

1 Genau wie beim Vorgänger: Ihr könnt in der Auto- und Streckenauswahl per Tastendruck auf L und R den Winkel und die Rotationsgeschwindigkeit verändern.

2 Im Titelbild bewegt und vergrößert Ihr bei gedrückten L- und R-Tasten das Spotlight.

3 Um mit Mini-Cars zu fahren und statt des gewöhnlichen Kommentators eine Kinderstimme zu hören, müßt Ihr alle „Galaga"-Raumer mit weniger als 44 Schüssen abschießen. Am besten benutzt Ihr dazu die Laserkanone. Ihr bekommt sie erst, wenn Ihr beim Starten der CD folgende Tasten gleichzeitig gedrückt haltet: R1, L1, s, SELECT, f.

4 Wählt „Time Trial". Direkt nachdem Ihr START gedrückt habt, müßt Ihr Gas und Bremse bis kurz vor Rennbeginn festhalten. Jetzt bekommt ihr nach drei Kurven der Strecke Punkte für jede Umrundung. Ein kleines Auto in der Mitte der Fahrbahn zeigt sie Euch an.

Schnell und witzig: Ridge Racer mit Mini-Cars

JUMP&RUN

CRASH BANDICOOT

Gebt den Super-Code (siehe Bild) ein. Dann sind alle Levels zugänglich, und Ihr bekommt alle Schlüssel sowie Gems!

PANDEMONIUM

Die Soforthilfe gegen Spielerfrust zeigt Euch alle Levels:

Paßcode-Tabelle

Unverwundbare Gegner	EVILDEAD
Unendlich Energie	HARDBODY
Figur wechseln (mit s)	BODYSWAP
Waffen für immer	OTTOFIRE
Start mit 31 Leben	VITAMINS
Start mit 7 Herzen	CORONARY
Speed Greed	CASHDASH
Alle Levels anwählbar	BORNFREE
Level 2	EIIACCAI
Level 3	NAABEBAI
Level 4	ENAIAKBI

RAYMAN

Um bei Rayman mit allen Leben zu beginnen, gebt Ihr die ersten drei Paßcodes der Tabelle ein

Paßcode-Tabelle

FJN7ZW62HM	PC!TK2!!CH	6GS?35QLSP	Q664MX9!WP
7?CPPW6N9M	VRWJ2!6T72	L604VC62SZ	2QQDCMH34P
7?C?ZW6W9M	V8W8F5640Z	Q00DK!5B6P	0Q745VH34P
KJNR7262HX	V8W0Z36NSZ	Q004X5SLSP	S2F4X9!4P
KJNRFL62HK	ZRWJZ!gNSZ	6QQ45!5L0P	SW?DXXH3DZ
V?WRZL6L9Z	3?W8V36L0Z	Q6F4XV020P	S2GDMX9KTG
P!!!K!!!CH	7?0JVC6BQP	2QQ4SM035P	SN?44V9VB?
V8WJP562HP	!GS835Q20Z	6SQ4CXS3NZ	0LGWNX97D6

EARTHWORM JIM 2

Wer hier an zusätzliche Waffen-Munition kommen will, pausiert das Spiel. Dann gibt er eine der folgenden Kombinationen ein:

1 Homing Missiles: Y, A, ←, X, C, ↓, Y, →
2 Nuke-Gun: Y, A, X, →, ↓, ↓, ↓, →
3 Machine-Gun: A, →, ←, ↓, ↓, ↓, X, C

FORMEL 1

Alternative Mobile für den Mega-Seller: Startet das Rennen im Arcade-Modus, brecht ab, und klickt Euch durch die Menüs bis zum Startbildschirm (Übungsrunden, Qualifikation, Rennen). Haltet dann SELECT gedrückt, und betätigt schnell die Kombination für den „Buggy-Modus" oder den „Nur Reifen-Modus" (siehe Bilder). Es erscheint zur Bestätigung eine Meldung auf dem Bildschirm.

NEED FOR SPEED

Neben den Paßcodes noch zwei heiße Tips:

1 Wer nach dem Durchspielen im Fahrzeugauswahl-Screen beide L- und R-Tasten gedrückt hält, bekommt den Wagen „Warrior PTO E/2" (funktioniert nicht im Wettkampf-Modus).

2 Wählt Ihr die Kurse mit gedrückten L- und R-Tasten, verwandeln sie sich in Rallye-Strecken. Den zweiten Geheimkurs findet Ihr dann unter „Rusty Springs" – er nennt sich „Oasis Springs".

Fight

Foto: Bongarts

WIPEOUT 2097

1. Um die Phantom Class anzuwählen, haltet Ihr im Hauptmenü L1, R1 und SELECT gedrückt. Danach betätigt Ihr hintereinander ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●
2. Wenn Ihr während des Spiels die Waffen durchschalten (und beliebig oft anwenden) wollt, haltet Ihr im Rennen L1, R1 und SELECT gedrückt und betätigt ✕, ✕, ■, ■, ●, ●, ▲
3. Ihr beschafft Euch unendlich viel Zeit, indem Ihr während des Spiels L1, R1 und SELECT gedrückt haltet und diese Cheats eingebt: ▲, ■, ●, ✕, ▲, ■, ●, ✕
4. Wer seinen Raumer mit einem Dauer-Energieschild schützen will, drückt im Spiel L1, R1 und SELECT, dann ▲, ✕, ■, ●, ▲, ✕, ■, ●
5. Ihr bemächtigt Euch einer Mini-Gun, die dann an der Spitze Eures Gleiters montiert wird, indem Ihr während des Spiels L1, R1 und SELECT gedrückt haltet und dann folgende Kombination eingebt: ■, ●, ✕, ■, ●, ✕, ▲
6. Wer sich den rasend schnellen Piranha-Jäger in den Hangar stellen will (und damit auch alle Klassen und Kurse anwählen kann), gibt den Paßcode aus dem folgenden Bild ein.

Mit dem abgebildeten Paßcode habt Ihr Wipeout 2097 komplett durchgespielt und bekommt den Piranha-Jäger

Paßcode-Tabelle

1. Wettbewerb-Serie		2. Wettbewerb-Serie	
Strecke 1	WRDRTY	Level 6	NEIAIBJB
Strecke 2	ZDPBWN	Erster Boß	FDAIAKDA
Strecke 3	MTQRZP	Level 7	NGIAIBJJ
Strecke 4	JVPZLL	Level 8	EIAEIKAC
Strecke 5	ZYMNLH	Level 9	AHACBAJC
Strecke 6	WMRPGZ	Level 10	PMIBIBCI
Lost Vegas	YXGSJJ	Level 11	EOAIEKBK
		Level 12	JPCACIAM
2. Wettbewerb-Serie		Zweiter Boß	FBIIAKCK
Strecke 8	KJPQND	Level 13	KPCACIEM
Strecke 9	SDQWCG	Level 14	FFIIAKDK
Strecke 10	SLZXDH	Level 15	MAIAIBEB
Strecke 11	SLZXDH	Level 16	ADECBAID
Strecke 12	ZVGRGX	Level 17	MCIAIBEJ
Strecke 13	XJHVCK	Level 18	AEECBAIH
Level 5	EPAIAKBI	Dritter Boß	OCAEEBFA

Wer beim Startspiel „Galaga" mit einem Doppel-Raumschiff antreten will, hält im Playstation-Bild folgende Tasten auf dem zweiten Joypad gleichzeitig gedrückt: ◂, L1, ▲, ✕

TEKKEN 2

Wenn Ihr Tekken 2 komplett durchgespielt habt, funktionieren folgende Cheats:

1. Während der Spieleranwahl haltet Ihr die Tasten SELECT, L1, L2, R1 und R2 gedrückt, sucht Euch einen Charakter aus und bestätigt ihn mit der ▾-Taste. Resultat: Der Kopf Eurer Spielfigur ist plötzlich doppelt so groß!
2. Noch größer werden die Kämpfer nach dem Matchgewinn: Haltet so lange SELECT fest, bis der „VS."-Screen wieder erscheint. Um auch den Gegner zu vergrößern, drückt Ihr SELECT auf dem zweiten Joypad.
3. Wollt Ihr Eure Spielfigur von hinten als Gittermodell sehen, haltet Ihr die Buttons L1 und L2 gedrückt, wenn Ihr einen Kämpfer anwählt.

STREET FIGHTER ZERO

Unter dem Fragezeichen-Feld im Auswahlmenü verstecken sich neben allen anwählbaren Charakteren auch die beiden Endgegner „Gouki" und „Bison". Mit den folgenden Kombinationen lassen sich die beiden Obermotze sowie der geheime Charakter „Dan" direkt anwählen. Bei jeder Kombination müßt Ihr auf das „?"-Feld gehen und einen der oberen Buttons (L oder R) die ganze Zeit gedrückt halten.

Dan: R2 + ▲, ■, ✕, ●, ▲
Gouki: (alle Buttons zusammen) L2 + ▾, ▾, ▾, ◂, ◂, ▲, ■
Bison: (alle Buttons zusammen) L2 + ▾, ▾, ◂, ◂, ▾, ◂, ▲, ■

STAR GLADIATOR

1. Den Nacht-Modus aktiviert Ihr, indem Ihr im „VS"-Bildschirm L2, R2 und ◂ gedrückt haltet, bis das Match beginnt.
2. Wer mindestens auf Stufe 4 durchspielt, ohne einen Kampf zu verlieren, erhält den zusätzlichen Optionspunkt „WALL". Um danach gegen den versteckten Gegner „Kappah" zu spielen, müßt Ihr die Rundenzahl auf „1" stellen. Die Spielstufe muß mindestens „5" sein.

TOSHINDEN 2

Um die versteckten Charaktere „Sho" und „Vermillion" sowie die Endgegner „Uranus" und „Master" zu steuern, müßt Ihr das Spiel entweder zweimal mindestens auf Schwierigkeitsstufe „4" oder einmal auf „8" durchspielen. Danach wählt Ihr im Charakter-Menü das Fragezeichen und verlangsamt den Durchlauf der Köpfe mit dem SELECT-Button. Jetzt ist's kein Problem mehr, einen der vier anzuwählen.

Flight

THUNDERHAWK 2

Paßcode-Tabelle

South America 1
87HRCVB7EBDU5C2
LFHJCVDFEFDQ5PI
4VHJSVV7EFD64I2

South America 2
OJGNSUMREJD25LQ
2NGJSUI7ANDE4M2
6JGBSUGBANDA4D2

Panama Canal
RRGNSUH3ANDM401
I7F1SAQVMRCE45Q
8RFTSHOVMRCA4AQ

Central America
13F5SDLBMVCM5LI
6FFPS16FIVAE5II
UJFD40I3I3AA592

Eastern Europe
FFET4067I3AM4MI
GJED4097U7EE4IQ
UVEP48R7VBEA502

Middle East 1
CRD5440BVFEM4CA
3ND548VNRFME4G2
83D548RBRJMA54I

Middle East 2
ABDK48QBRNMM552
3NDK40RV7N6E56A
7VCK400V7R6A462
2JB440UB7V6M5TQ

South China Seas
8FB44003736I53Q
SBB4400R326E4L2
93A440RR366A52Q
MRPK20Q34A6M5E

SOVIET STRIKE

Paßcode-Tabelle

Krim	WORSTCASE
Kasp. Meer	GRANDTHEFT
Desert Storm	GROZNEY
Dracula	CHERNOBYL
Kreml	CIVILWAR

AIR COMBAT

Sobald das Adler-Logo (Ladebildschirm) erscheint, haltet Ihr R1 und ● gedrückt, um den Cheat-Modus zu aktivieren.

1. Wer die Flugzeugfarbe ändern will, gibt die folgende Kombination ein: ◂, ▾, ◂, ▾, ◂, ▾, ◂, ▾
2. Die Wing-Man-Farbe ändert Ihr mit der Kombination R und ◂ gleichzeitig, dann: ▾, ◂, ▾, ◂, ▾, ◂, ▾, R1.

Paßcode-Tabelle

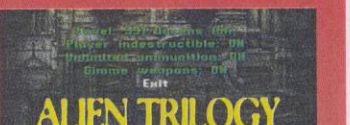
Desert Level	▲●■✕●■✕▲
Canyon Level	▲●✕●■●✕▲
Airship Level	✕▲▲✕✕●●■
Volcano Leve	●■■●●✕▲●
Gauntlet Level	■✕✕●■●✕✕▲
Stormland	■●▲■●✕✕▲
Kreel 1	■●✕■▲✕■●
Kreel 2	■●●■▲▲✕▲
Abspann	●▲● ✕●■▲
Sequenzen	▲● ●●✕■●
Kali-Modus	✕■●✕✕■■▲
Unendl. Waffen	✕✕●■▲■✕✕
Thor-Modus	●▲▲✕▲●✕●
Special Upgrade	●▲● ✕●■▲

3D SHOOT

ASSAULT RIGS

Paßcode-Tabelle

1. Welcome	●●●●
2. Next Gen	■✕■✕▲■
3. This Way	▲■■●●▲
4. JoyJoy	▲■▲▲●▲
5. Noddy	■▲▲▲✕▲
6. Wastelands	▲■●●✕■
7. Vertigo	✕■■■●▲
8. Gem Tower	▲■✕■▲▲
9. Bridge	■▲■✕▲✕
10. Obliterate	▲▲●■✕■
11. Arena	▲▲✕▲●■▲
12. PBM	●■▲▲▲●
13. Ramps	▲■●✕▲■
14. Oasis	▲▲✕■■✕
15. Halls	●✕▲▲▲▲
16. Coaster	●■●●●■
17. Mine	▲▲▲●▲■
18. Look-Up	■●■✕■▲
19. Deadline	✕✕■✕▲●
20. Fort	✕■✕▲▲■
21. Stairway	▲■▲■▲▲
22. Park A Lot	■■▲●■▲
23. ZamCam	●✕✕✕✕▲
24. Shootme	▲■■▲▲▲
25. Wild	▲●▲▲●■
26. Oil Rig	■●●✕■✕
27. Rightway	✕●■▲▲■
28. Waste 2	■●■■■■
29. Dodge	▲■●✕●●
30. Air	■●✕●✕●■
31. Jump	●■✕▲●■
32. Room 101	▲■✕●■✕
33. Firepower	✕✕▲✕✕■
34. Wave	✕●■●●■
35. Push Off	●▲✕▲✕▲
36. Perimeter	✕▲▲✕✕■
37. Spiral	✕▲▲✕▲■
38. Bounce	●✕▲▲■▲
39. The Castle	■▲■▲■✕
40. Fortress	■✕▲✕✕▲
41. Lifts Ahoy	▲✕▲●■✕
42. Push Me	▲✕▲●■✕



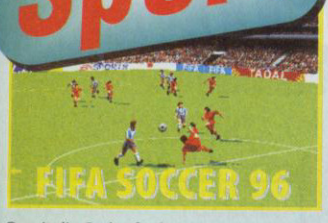
ALIEN TRILOGY

Paßcode-Tabelle

LV 426 Colony Complex
Level 2
QQBBBBBB7BDV9L3BBBBBBBBMBBBX3BBB
Level 3
QGBBBBBB8BDV9NLFBBBBBBBMBBCDJBBB
Level 4
RQBBBBBBDQDV9W3HBBBBBBBMBBCXJBBB
Level 5
J7BBBBBBS3DV9HLHBBBQVBBMBBDDJBBB
Level 6
QGBBBBBBJ3DB3HLRBBBJLBBKBBFDJBBB
Level 7
MLBHJBBB2BDB9XLGNZBTLBLMBBGGSBBB
Level 8
QVBBJBBBX7DB9LBBLQBJLBBMBVGXSBBB
Level 9
RBBQJBBB7ZDB9RBBQVBQVBBMB7HDSCLB
Level 10
LBBB5BBBGLDBSRBDM7BTLBLHBLGXSBBB

Prison
Level 1
QVBDJBBBFLDB9VBDQGBJLBBGBVJGSCLB
Level 2
QBBPVBBBYQDB923BMGBGXBBMBGJZ9BBB
Level 3
Q3BLQBBBGZDBSBBCQVBF9BBMBVKG9C3B
Level 4
RLBQJBBBS7DBDBBBBBBBBBBHBBKV9DLB
Level 5
RVBL9BBB7QDBSBBFNLBBBBBDBVLG9DUB
Level 6
SGB3QVBBBQDBSKLKQVBJLBBDB3LZ9DVB
Level 7
4GBJLBBBRZDBSBBLQVBFBBBDCGMG9HBB
Level 8
SZBP5BCP1ZDBLBBKQVBBBBBDBVM49GVD
Level 9
4BBQVBD9TQDBLQVKQVBBBBBDBZNM9GVF
Level 10
7GBM9BC2NLDBLZBFQVBTLBLDBZN49GVC

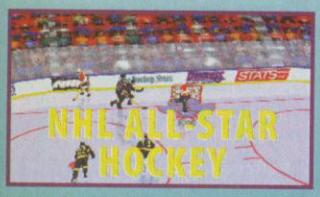
Sport



Damit die Codes funktionieren, startet Ihr ein Spiel und drückt Pause. Wählt das Options-Menü und gebt die Codes ein. Zur Bestätigung hört Ihr ein Geräusch. Verlaßt das Menü wieder und spielt weiter. Ein geheimes Options-Menü erscheint, wenn Ihr A drückt. Um die Einstellungen zu ändern, müßt Ihr die Richtungstasten ◗ und ◖ benutzen.

Paßcode-Tabelle

Unsichtbare Wände	B, B, B, Z, A, A, A, Z
Curve Ball	Z, A, B, Z, B, B
Super Power	Z, A, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z
Super Torhüter	A, A, A, A, A, Z, Z, Z, Z, Z
Super Offensive	A, A, A, A, A, Z, B
Super Defensive	Z, Z, Z, Z, Z, B, Z
Shootout	A, Z, A, B, A, Z
Dream Team	A, A, Z, Z, B, B, A, A



Wenn Ihr mit einem Team von Super-Spielern antreten wollt, wählt Ihr „Construct Player" im „Manage Rosters"-Menü. Gebt den Namen des neuen Spielers ein. Die Attribute des Sportsmanns sind von Haus aus mit 60 Punkten bewertet. Drückt A, B, C, X, Y und Z gleichzeitig und das Richtungskreuz nach ◓. Damit erhöht sich die zur Verfügung stehende Punktzahl auf 600. So versorgt Ihr jeden Spieler mit einer perfekten „100".

SEGA RALLY

❶ Um in den „Mirror"-Mode (spiegelverkehrte Strecken) zu gelangen, haltet Ihr im „Championship"-Modus Knopf Y gedrückt und geht in die Fahrzeugauswahl.
❷ Wer den Hyper-Car mit extrem guter Kurvenlage sucht, hält in der Auto-Auswahl den X-Knopf gedrückt.
❸ Auch ohne durchzuspielen, könnt Ihr an den versteckten vierten Kurs (Lakeside) gelangen. Hierzu geht Ihr im Hauptmenü auf „Time Attack" (noch nicht anwählen!). Haltet X und Y gedrückt und betätigt dreimal hintereinander Button C. Daraufhin erscheint im Strecken-Menü der Lakeside-Kurs.

Fight

STREET FIGHTER ZERO

Auch bei der Saturn-Fassung könnt Ihr wie auf der Playstation drei versteckte Figuren anwählen. Bei jeder Kombination müßt Ihr das „?"-Feld anwählen und einen der oberen Buttons (oder beide) die ganze Zeit gedrückt halten.

1. Dan: L + R gedrückt halten, dann Y, X, A, B, Y

2. Gouki: L gedrückt halten, dann ◖, ◖, ◖, ◒, ◒, ◒, X + Y

3. Vega: L L gedrückt halten, dann ◖, ◖, ◒, ◒, ◖, ◒, ◒, X + Y

VIRTUA FIGHTER KIDS

Blubb: Fisch-Fighter leichtgemacht

Genau wie bei Virtua Fighter 2 könnt Ihr auch bei Segas Kiddie-Version mit Endgegner Dural antreten, den goldenen Dural anwählen oder einen Gitternetz-Modus starten. Besonders witzig: Dural mit transparentem Kopf, in dem Euch ein Fisch anlacht (Bild).
❶ Silberner Dural: Akira anwählen, dann ◒, ◓, ◗, ◖ und gleichzeitg A
❷ Goldener Dural: Akira anwählen, dann ◒, ◓, ◖, ◗ und gleichzeitig A
❸ Wire Frame Modus: L gedrückt halten, bis das Spiel beginnt
❹ Fisch in Durals Kopf: Dural anwählen (s.o.), C gedrückt halten
❺ First-Person-View: L + R bis zum Kampfbeginn.

VIRTUA FIGHTER REMIX

❶ Um Endgegner Dural im Zwei-Spieler-Modus selbst zu spielen, drückt Ihr im Titelbildschirm 17mal ◓ und dann START.
❷ Wollt Ihr Dural in jedem Spielmodus selber spielen, gebt Ihr im Spieleranwahl-Bildschirm ◒, ◓, ◗, A und gleichzeitig ◖ ein.
❸ Die Levels lassen sich einzeln anwählen, wenn Ihr 12mal ◓ und dann START drückt. Im Option-Screen geht Ihr auf „Exit" und drückt gleichzeitig ◒ und A.

VIRTUA FIGHTER 2

❶ Die Kombinationen gebt Ihr jeweils im Player-Select-Screen ein, um die versteckten Figuren anzuwählen.
Dural: ◒ ◓ ◗ ◖ #
Gold Dural: ◓ ◒ ◖ # ◗
Silber Dural: ◓ ◒ ◖ A ◗
❷ Ihr findet ein erweitertes Options-Menü, in dem Ihr Stage Select, Stage Size, Replay Time und Slow Mode einstellen könnt. Dazu müßt Ihr das Spiel komplett durchspielen und dann im Options-Menü zweimal R drücken.
❸ Die Programmierer-Credits ruft Ihr auf, indem Ihr während der Demo alle sechs Feuerknöpfe drückt.
❹ Damit die Wiederholungen in Zeitlupe ablaufen, drückt Ihr gleichzeitig auf ◒, A, B und C, sobald „K.O." auf dem Schirm erscheint.
❺ Auch die Farben der Spielfiguren lassen sich ändern, indem Ihr im Auswahlmenü ◓, A und C drückt.

NIGHT WARRIORS

❶ Wem die drei Turbo-Sternchen nicht reichen, der kann die Monster noch einmal um ein paar Sekundenbruchteile beschleunigen: Stellt den „Turbo Speed" im Options-Menü auf einen Stern und drückt nacheinander X, X, ◗, A, Z.
❷ Der Appendix-Mode versteckt sich im Options-Screen. Wählt „Configuration" und drückt die Tasten B, X, ◒, A, Y.
❸ Wer die Kämpfer anders einkleiden will, drückt im Player-Select-Screen X, Y, Z, A, B, C, X und B gleichzeitig und dann START.

VIRTUA FIGHTER

❶ Um gegen den Endgegner, Roboter Dural, anzutreten, drückt Ihr im Spielfiguren-Auswahlbild ◒, ◓, ◗, A.
❷ Wollt Ihr Dural selbst steuern, müßt Ihr im Titelbild 17mal hintereinander ◓ drücken. Im Options-Menü sollte „Ring Out" ertönen. Beginnt zu spielen, und haltet während der Zeitlupe L und R gedrückt. Dann erscheint ein „Character Select"-Bildschirm.

SPEED

DAYTONA USA

Glücksspieler halten vor dem Spielautomaten (Anfängerkurs), drücken für jede Reihe X und hoffen auf Zeitboni

Bringt nach einer Vollbremsung die Statue zum Tanzen: Je länger Ihr X haltet, desto wilder tanzt Jeffry

❶ So dürft Ihr zwei Pferde steuern: Betätigt im Titelbildschirm die Kombination A, B, X, Z hintereinander, haltet dann links-oben gedrückt und drückt START.
❷ Verschiedene Musikstücke anderer Sega-Spiele ertönen, wenn Ihr im „Name Entry" eine der folgenden Abkürzungen eingebt:

Paßcode-TABELLE

After Burner	A.B	G-Loc	GLC	Rad Mobile	R.M
Alex Kidd	KOU	Galaxy Force	G.F	Space Harrier	S.H
Alien Storm	SAO	Global Defense	SDI	Stadium Cross	S.C
Alien Syndrome	JIM	GP Rider	GPR	Strike Fighter	S.F
Block Seed	YAM	Hang On	H.O	Super Hang On	SHO
Bonanza Bros	YOJ	Kouchi	.KK	Super Monaco GP	SMG
Columns 2	IGA	Lentar Heroes	OKA	Tetris	TET
Columns	YAN	Line of Fire	KEN	Thunder Blade	T.B
Dunk Shot	KAO	Moonwalker	UME	Turbo Out Run	TOR
Dynamite Ducks	H.S	Out Run	O.R	Virtua Cop	AKJ
Enduro Racer	E.R	Out Runners	ORS	Virtua Fighter 2	VFT
Exhaust Note	EXN	Power Drift	P.D	Virtua Fighter	V.F
Flash Point	YUI	Quartet	QTT	Virtua Racing	V.R

Gut für Euch, schlecht für die Gegner: Die Unverwundbarkeit hilft weiter

JUMP&RUN

BUBBLE BOBBLE

Um ein Menü aufzurufen, in dem sämtliche eingebauten Cheats aufgelistet werden, gebt Ihr im Titelbild ↓, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, [JUMP] ein.

CLOCKWORK KNIGHT 2

Hier verraten wir Euch, wie Ihr beim zweiten Clockwork-Abenteuer den ersten Endgegner (Wurm) oder den zweiten (Papier) spielt: Spielt bis zu dem jeweiligen Halunken und schnappt Euch schnell das zweite Joypad. Sobald sich Wurm oder Papier bewegen, drückt Ihr L, R sowie ↓, B und C gleichzeitig. Sobald Ihr den START-Knopf betätigt, ist der Spuk wieder vorbei.

EARTHWORM JIM 2

1. Pausiert das Spiel an einer beliebigen Stelle und drückt Y, A, ↓, ←, ←, A, ↓, ↓. Drückt Ihr wieder START, um ins Spiel zurückzukehren, ist Euer Vorrat an Leben auf 9 gestiegen.
2. Neue Energie bekommen alle Spieler, die im Pause-Modus ↓, A, Z, Y, ←, A, Y, ← eingeben.

GEX

Rez heißt der Obermotz, dem „Gex" am Ende seines Abenteuers gegenübertreten muß. Um ihn ohne große Umschweife aufzusuchen, schaltet Ihr aus dem Titelbild in den Paßcode-Screen. Dort gebt Ihr die Buchstaben-Kombination „CZYD RHYP" ein. Alle anderen Levels gelten jetzt automatisch als erledigt – Ihr könnt Euch auf den Weg nach Rezopolis machen. Hier sucht Ihr nach dem letzten Fernseher und betretet das Schlafzimmer von Rez.

ASTAL

Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt, gelangt Ihr in den „Secret Mode". Dieser Modus läßt sich aber auch mittels eines Joypad-Codes einschalten:

1. Drückt auf dem zweiten Joypad ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, L, R und START. Dann startet Ihr mit 99 Leben und könnt Euch alle Musikstücke des Spiels einzeln anhören.
2. Ist der „Secret Mode" aktiviert, könnt Ihr zusätzlich die Level-Anwahl einschalten. Drückt dazu im Titelbild ←, ←, ↓, ↓, L, R, A, Y, C, Z, B und X.
3. Wollt Ihr Euch ganz einfach nur unverwundbar machen, gebt Ihr im Pause-Modus ←, Y, ↓, A, ←, B, ↓, C ein. Danach könnt Ihr durch alle Gegner hindurchgehen – soweit Ihr den Cheat in jedem Level wiederholt.
4. Um die Lebensenergie des putzigen Superhelden Astal wieder aufzufüllen, pausiert Ihr das Spiel. Gebt die Tastenkombination ←, R, ←, L, X, A, Y, B, Z, C, ↓, ↓ ein. Sobald Ihr weiterspielt, sollte Astals Energie-Frischzellenkur vollzogen sein. Wer es nicht auf Anhieb schafft, sollte die Kombinationen mehrmals ausprobieren!

JOHNNY BAZOOKATONE

Paßcode-Tabelle

Level 2	WALKER
Level 3	OVERTIME
Level 4	VILLA
Level 5	ENDBOSS

SHINOBI X

1. Geht im Options-Menü auf die Funktion „Shuriken". Haltet die oberen Buttons L und R gedrückt und betätigt C, A und B. Jetzt hat unser Ninja satte 999 Shurikens.
2. Wenn Ihr den Shinobi im Schlaf durch Levels und Feind-Heerscharen führt, versucht's doch mal im Expert-Modus: Ein Treffer und das Spiel ist zu Ende! Hierzu drückt Ihr im Titelbild START und betätigt A, B, C, B, A sowie noch mal START.
3. Weniger Probleme bereitet ein Level-Select. Drückt im Pause-Modus einfach A, B, A, B und C – schon erscheint in der Ecke links unten eine Zahl (Level), die Ihr per Steuerkreuz verändert.

X-MEN

1. Euch nervt die Wartezeit nach einem Continue, bis das Spiel in den Charakter-Select zurückkehrt? Abhilfe schafft, wer L und R gedrückt hält – dann geht es gleich weiter.
2. Um das Sega-Logo in ein kleines Polygon-Männchen zu verwandeln, drückt Ihr im „Easy Game"-Option-Screen ←, X, ↓, Y, →, Z, ↓, Y, ←, X.
3. Im selben Screen müßt Ihr ←, ←, →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ←, →, ↓, ↓, ↓, ↓ eingeben, wenn Ihr den Abspann sehen wollt.

Bug

Level-Auswahl für Bug gefällig? Dazu drückt Ihr im Auswahlbildschirm („Start/Option") B, A, B, Y, ←, ↓, A, L, →. Die Stages überspringt Ihr, indem Ihr Euch duckt und L drückt.

Level-Freiheit für den kessen Käfer!

Mixed

WORMS

Profi-Spieler halten nichts davon, Anfänger decken sich gleich zu Spielbeginn mit Banana und Mini Bombs ein. Geht hierzu ins Waffenmenü, bewegt den Auswahl-Pfeil nach rechts unten und drückt C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z und Z sehr schnell hintereinander.

THE HORDE

Im Pause-Modus sind vier verschiedene Cheat-Kombinationen möglich:

1. Die Karte des Gegners ruft Ihr mit ↓, A, ←, →, B, A, A, B auf.
2. Weiterspielen auch ohne Siedlung: A, →, →, ↓, A, →.
3. Die Full-Motion-Video-Sequenzen dürft Ihr Euch nach der Eingabe von ↓, A, ↓, ↓, A, ←, B ansehen.
4. Wer alle Items zur freien Verfügung haben will, gibt B, ↓, A, ↓, ↓, →, ↓, A, A, ↓ ein.

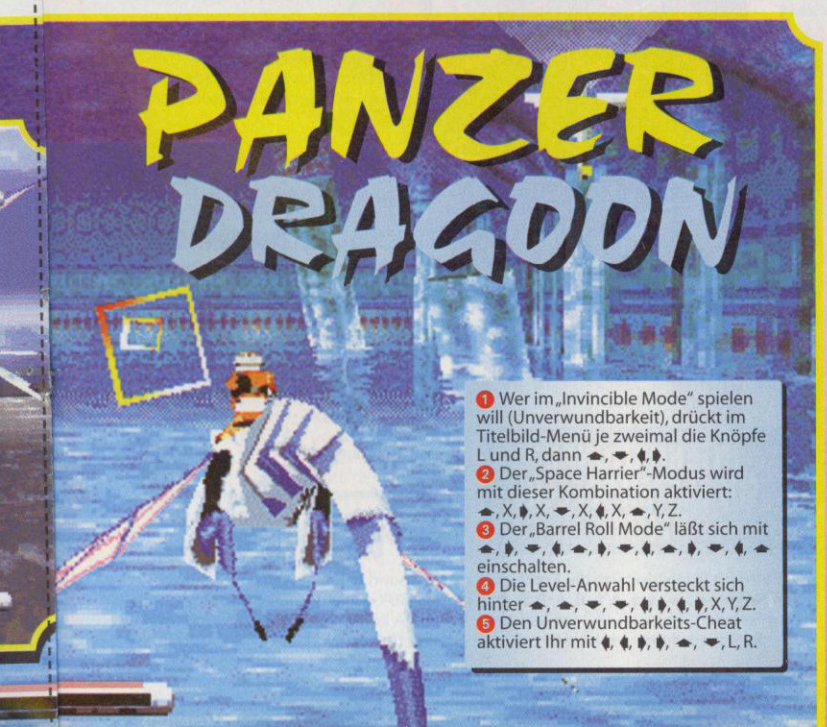
DIGITAL PINBALL

1. Den Abspann sieht, wer im Titelbild C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, ←, →, START drückt.
2. Ein neuer Flipper kommt hinzu, wenn Ihr wiederum im Titelbild X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, ←, ←, START eingebt.
3. Wollt Ihr Euch die Musikstücke einzeln anhören, geht in den Soundcheck-Modus. Dazu drückt Ihr im Titelbild X, X, Y, Y, Z, Z, A, A, B, B, C, C, START.

THEME PARK

Kiloweise Kohle könnt Ihr bei „Theme Park" gut gebrauchen. Hierzu gebt Ihr als Namen „DEAD" ein. Im Spiel haltet Ihr dann A, B und C gleichzeitig gedrückt. Für jeden Aufschrei der Kinder kassiert Ihr 10.000 Geldeinheiten.

PANZER DRAGOON



1. Wer im „Invincible Mode" spielen will (Unverwundbarkeit), drückt im Titelbild-Menü je zweimal die Knöpfe L und R, dann ←, →, ↓, ↓.
2. Der „Space Harrier"-Modus wird mit dieser Kombination aktiviert: ←, X, ↓, X, →, X, ↓, X, ←, Y, Z.
3. Der „Barrel Roll Mode" läßt sich mit ←, ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ↓, ←, einschalten.
4. Die Level-Anwahl versteckt sich hinter ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, X, Y, Z.
5. Den Unverwundbarkeits-Cheat aktiviert Ihr mit ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, L, R.

1. Wenn Ihr die Levels in der Reihenfolge „Beginner", „Medium" und „Expert" durchspielt, trefft Ihr auf Joe Fang. Nach dem Abspann wird der Auswahlbildschirm um einige Punkte ergänzt (z.B. „Ranking Mode"). Außerdem könnt Ihr im Option-Menü auf „Free Play" stellen. Oder Ihr wählt unter „Exit" den „Mirror Mode" oder „Book Keep" an.
2. Wer auch noch die Waffenanwahl hinzuschalten will, wartet im Titelbild, bis das Sega/AM2-Logo erscheint. Jetzt C gedrückt halten und →, ←, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓ eingeben. Ertönt ein Schuß, könnt Ihr den „Gun Select" einschalten und im Pause-Modus die Waffe wählen.
3. Ihr wollt mit Pistole und Fadenkreuz gleichzeitig spielen: Beginnt die Jagd auf die Gangster mit dem Pad, pausiert und schließt die Plastikknarre an.

3D SHOOT

CREATURE SHOCK

Paßcode-Tabelle

Level 2	9224
Level 3	6124
Level 4	2124

ALIEN TRILOGY

Paßcode-Tabelle

Unverwundbarkeit	FVNKYG1BBON
Unendlich Munition	F1LLMYPOCK1TS
Levelanwahl	FLYTO (00-34)

(Bei der Levelanwahl könnt Ihr die Levels 00 bis 34 angeben)

Screen HELP · NINTENDO 64

SUPER MARIO 64

Für geduldige Spieler gibt es einen interessanten Trick, um beliebig viele Leben zu holen: Bekämpft den ersten Bowser nicht, sondern laßt ihn immer weiter Feuer spucken. Hinter dem Flammenstrahl erscheint immer eine Münze. Nach 100 eingesammelten Münzen erscheint vor Marios Lebens-anzeige ein großes „M". Ab jetzt erhöht sich der Zählerstand mit jedem verlorenen Leben – und umgekehrt!

Nehmt Euch vor Bowser in acht, aber bekämpft ihn nicht. Hinter jedem Flammenstrahl verbirgt sich eine Münze

WAVE RACE 64

Ein paar Tips zur letzten und abwechslungsreichsten Strecke „Southern Island". Damit schafft Ihr wirklich gute Rundenzeiten:

❶ Jede Runde sinkt der Wasserstand, weil die Ebbe einsetzt. In der ersten Runde könntet Ihr die Rampe benützen, um in die Luft zu springen und danach unter dem Steg durchzutauchen. Das macht zwar Spaß, das Risiko lohnt sich aber nicht...

Ab der zweiten Runde sinkt der Wasserstand immer mehr. Paßt auf die Hindernisse auf!

❷ Ab der zweiten Runde solltet Ihr rechts am versunkenen Piratenschiff vorbeifahren. Die Rampe verlangsamt Euch sonst zu sehr.

❸ Ebenfalls ab Runde Zwei könnt Ihr unter dem Steg durchfahren. Das ist besser als der Weg außen herum und spart wertvolle Sekunden.

SUPER NINTENDO

JUMP&RUN

MICKEY MANIA

Am Ende des zweiten Levels fahrt Ihr mit einem Fahrstuhl zum Labor des Mad Doctor. Wenn der Lift anhält, steigt Ihr kurz aus, geht aber sofort wieder zurück. Der Aufzug fährt ein Stockwerk weiter nach oben und entläßt Euch in einen Gang voller Extras. Nach einiger Zeit stoßt Ihr auf Euer Ebenbild, das Euch erschreckt anstarrt. Diese Abkürzung bringt Euch direkt in den dritten Level!

Der Fahrstuhl bleibt stehen: Steigt kurz aus und fahrt dann ganz hinauf

Ihr fallt in einen dunklen Gang und könnt Extras zusammenklauben

MEGA MAN X 3

Der Code „2357 5633 6462 7738" bringt Euch in den letzten Level. Dort müßt Ihr Euch Dr. Doppler in seinem versteckten Labor stellen.

SUPER MARIO 2: YOSHIES ISLAND

Wollt Ihr die Mini-Spiele direkt anwählen? Dann schaltet in den Karten-Bildschirm und haltet SELECT gedrückt. Drückt anschließend X, X, Y, B, A.

DONALD DUCK IN MAUI MALLARD

Paßcode-Tabelle

Level 6	QVRBLP
Level 10	CNFJTS
Level 13	PHMBTT
Level 16	NFXDQH
Level 21	SX6DLJ
Level 25	TGRMHQ
Level 26	HRTGDV

EARTHWORM JIM 2

Die Paßcodes müssen im Pause-Modus eingegeben werden.

Paßcode-Tabelle

3-Wege-Schuß	X, X, X, X, A, A, X
Plasma Gun	X, X, X, X, A, A, A
Bubble Gun	X, X, X, X, A, B, A
Geldwürmer	A, A, B, A, A, Y, B, Y
Extra Continue	A, SELECT, A, B, X, Y, X, Y
Extra Munition	SELECT, X, X, X, X, X, X
Volle Energie	X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A

Sport

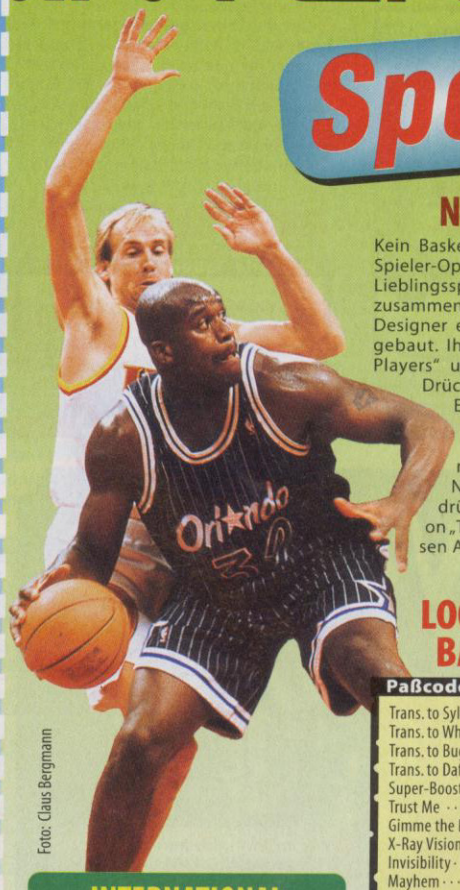


Foto: Claus Bergmann

NBA LIVE '96

Kein Basketball-Spiel ohne versteckte Spieler-Optionen! Damit Ihr Euch Eure Lieblingsspieler in einem All-Star-Team zusammenstellen könnt, haben die Designer einen nützlichen Cheat eingebaut. Ihr wählt die Funktion „Edit Players" und dort einen der Spieler. Drückt auf Button B und sucht Euch anschließend einen Spieler aus der Liste darunter aus. Gebt den Nachnamen des Spielers in die Namens-Eingabe ein und drückt erneut B. Über die Option „Trade-Players" könnt Ihr diesen All-Star jetzt einkaufen.

LOONEY TUNES BASKETBALL

Paßcode-Tabelle

Trans. to Sylvester	L L L X
Trans. to While	L L X
Trans. to Bugs	X L X L
Trans. to Daffy	◆ ◆ ◆ X
Super-Boost	L L L Y X
Trust Me	Y X Y X Y X
Gimme the Ball	L X L X
X-Ray Vision	◆ ◆ ◆ ◆ X
Invisibility	X X X L
Mayhem	B B B B B X
Short Bomb Fuse	◆ ◆ X
Earthquake	◆ ◆ L

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Gebt Ihr im Titelbildschirm die Kombination ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, B, A, B, A mit dem zweiten Joypad ein, verwandeln sich die Schiedsrichter in Hunde!

SUPER PUNCH-OUT

Mehr Sound gefällig? Haltet während des Nintendo-Logos L und R gedrückt. Mit Button A könnt Ihr nun Musikstücke und Soundeffekte anwählen.

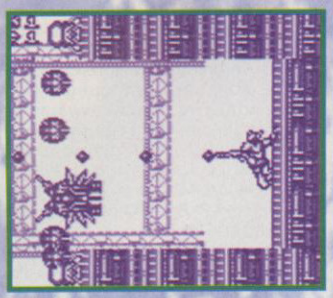
JUMP&RUN

GAME BOY

PROBOTECTOR 2

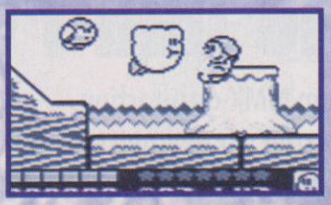
Paßcode-Tabelle

Unendlich viele Leben	B32R
Level überspringen	H2F2
Abspann ansehen	P3LS



KIRBY'S DREAM LAND

1 Halte im Titelbild gleichzeitig ↑, A und SELECT gedrückt, bis Du ein Bonus-Spiel beginnen kannst.
2 Drückst Du im Titelbild gleichzeitig ↑, B und SELECT, kannst Du per Joypad verschiedene Optionen anwählen und verändern. Um diesen Screen zu sehen, drückst Du im Sound-Test auf den Knopf A.



SUPER MARIO LAND

1 Nachdem Du das Spiel einmal durchgespielt hast, drückst Du im Titelbild irgendeine Taste: Der Cursor verwandelt sich in ein Mario-Gesicht. Drücke START, um in den „Expert Levels" anzutreten – hier gibt's mehr und schwierigere Feinde.
2 Spielst Du Super Mario Land zweimal am Stück durch, darfst Du mit Knopf A den Level anwählen. Je öfter Du drückst, desto höher der Level.

LION KING

Während des Spiels drückst Du START (Pause-Modus) und dann B, A, A, B, A, A – schon bist Du im nächsten Level.

Der König im Game Boy: zwar nicht so schön wie im Kinofilm, jedoch mit mehr Handlungsfreiheit ausgestattet

MICKEY MOUSE 5

Paßcode-Tabelle

Level 2	BVCK	Level 22	FRYT
Level 3	FXLL	Level 23	RQNT
Level 4	GRWN	Level 24	LQST
Level 5	WHVT	Level 25	IXRY
Level 6	BZSS	Level 26	MQND
Level 7	CZCK	Level 27	SQLL
Level 8	DRWP	Level 28	TWCK
Level 9	BXLK	Level 29	NWCK
Level 10	HWNT	Level 30	SZFT
Endgegner	SLVP	Endgegner	PQCK
Level 11	SPZT	Level 31	YVRD
Level 12	BLZW	Level 32	RQST
Level 13	GRWP	Level 33	SZLD
Level 14	TRVP	Level 34	FRZM
Level 15	BWLL	Level 35	THVN
Level 16	WLVK	Level 36	CQNT
Level 17	DRZP	Level 37	PZST
Level 18	FLVG	Level 38	HQRS
Level 19	HZST	Level 39	SWLK
Level 20	TQPY	Level 40	CHWP
Endgegner	IXMP	Endgegner	IZWL
Level 21	MQLT		

DRAGONHEART

Paßcode-Tabelle

Level 2	BCDLST
Level 3	DCLTSB
Level 4	LCTBSD
Level 5	CBLSBT
Level 6	TTSCDC
Level 7	SDCDTS
Level 8	BVDCSC

POCAHONTAS

Paßcode-Tabelle

Level 2	KPGXH4T8
Level 3	CMQZB6R1
Level 4	JWDLF7K5
Level 5	TGNDX3V9
Level 6	HFSBD2M6
Level 7	QZJRL1W4
Level 8	BPXCV7Z3
Level 9	RWHJX9Z5
Level 10	MVNGB4C6
Level 11	KCQTD3W1
Level 12	TBPRG5H8
Level 13	QFCMX2B9
Level 14	VDHKS6L7
Level 15	BNJHZ1R9

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

Paßcode-Tabelle

Nordpol	BDFG
Asien	SNTM
Nord-Amerika	SMGB
Süd-Amerika	VTFS
Australien	GPSB

Mixed

NBA JAM

Alle Codes werden im „Tonight's Match Up"-Bildschirm eingegeben.

Paßcode-Tabelle

Mehr Kraft für die Spieler
↓, ↓, ←, ↓, B, B, ↓
Offensive verstärken
A, B, →, A, B, →, →
Mehr Pushing-Power
→, ↓, A, B, A, ↓, →
Unendlich Turbo-Power
B, B, B, A, →, →, →, ↓
Spiel wird schneller
→, →, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, B, A
Mehr 3-Punkt-Würfe
→, →, ↓, ↓, ↓, →, →
Spieler immer „on fire"
→, ↓, ↓, B, A, ↓
Super Dunks
↓, ↓, A, B, B, A
Rutschiges Spielfeld
A, A, A, A, A, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

SAMURAI SHODOWN

Wenn die Nahaufnahme der Kämpferaugen im Vorspann verschwindet, drückst Du viermal SELECT. Ein Geräusch bestätigt, daß Du nun im Figuren-Anwahlschirm drei Extra-Charaktere zur Verfügung hast.

FINAL FANTASY LEGEND 2

Um die Musikstücke einzeln anzuhören, mußt Du einen Spielstand über Level 57 haben. Im Titelbild wählst Du die Continue-Option und gehst auf den entsprechenden Spielstand. Drücke auf Knopf B, um ins Titelbild zurückzukommen. Dort aktivierst Du den Soundtest-Modus mit der Kombination SELECT, B und START.

MICRO MACHINES

Das geheime Optionsmenü versteckt sich im Titelbild hinter der Kombination →, ←, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓ und SELECT.

Geschicklichkeit

HUGO

Paßcode-Tabelle

Level 2	TCST	Level 16	FFRC
Level 3	GGMC	Level 17	RBBT
Level 4	SHFP	Level 18	RCGD
Level 5	RGCC	Level 19	TGPC
Level 6	WBRD	Level 20	DNFT
Level 7	SHBP	Level 21	SBNG
Level 8	SGZC	Level 22	TYRC
Level 9	QDFZ	Level 23	LBVC
Level 10	DBLL	Level 24	NBTC
Level 11	DGTC	Level 25	JGZZ
Level 12	ZBBM	Level 26	HCLP
Level 13	DFSK	Level 27	KFNG
Level 14	GBLD	Level 28	GFFT
Level 15	ZCRB		

TETRIS BLAST

Paßcode-Tabelle

Level 2	....KSCCDDCC	Level 14	....B!.XJJKB
Level 3	...//BBBBLM	Level 15	..Y!/NBMMJ
Level 4	...MLRBBBLF	Level 16	..HJKLWHGF
Level 5	...VMTDGGCK	Level 17	..TMBCRCBG
Level 6	....MX.LJJDM	Level 18	.KVGHPMKM
Level 7	....VM.LJJCM	Level 19	..XYLMYBGF
Level 8	....LJCPDDKG	Level 20	..KBVGYKGK
Level 9	....YBJVDDJB	Level 21	...TJ/BPMJD
Level 10	..K/HTBBFM	Level 22	.FTWHPMJH
Level 11	...XTLXJJMF	Level 23	...!Z/BPMJD
Level 12	..BKXTBBDD	Level 24	.MMFSYKFM
Level 13	...ZJXTBBCK	Level 25	...TGLYYKFB

KIRBY'S PINBALL LAND

Im Titelbild drückst Du gleichzeitig ↓, SELECT, A und B. Zur Bestätigung rennt eine schwarze Katze durchs Bild. Drücke START, um ein neues Spiel zu beginnen. Ein Bild erscheint, in dem Du die Namen der Endgegner siehst. Besiegst Du alle drei (beginnend bei dem markierten), wartet Oberschurke King Dedede. Wer im Titelbild gleichzeitig ↓, B und SELECT drückt, verliert keine Kugeln mehr.

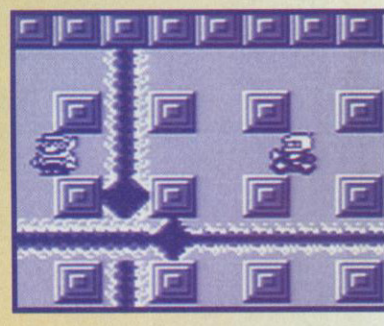
BOMBERMAN 2

Paßcode-Tabelle

Level 1	8566	Level 5	6524
Level 2	9634	Level 6	3260
Level 3	1637	Level 7	4783
Level 4	0320	Level 8	5472

WARIO BLAST

Wer mit der vollen Ausrüstung starten will, gibt für Wario den Code „2264" und für Bomberman „6422" ein. Die Wario Battle Stage versteckt sich hinter „9565", die entsprechende Bomberman-Version hinter „5656".



TETRIS

Sind Dir die ersten zehn Levels zu einfach? Dann manövrier Dich mit einem einfachen Cheat gleich in die höheren Spielstufen: Im Titelbild hältst Du ← gedrückt und betätigst START. Im Option-Screen mußt Du dann den Spielmodus wählen. Hast Du das richtig gemacht, erscheint neben der Levelanzeige ein Herz.

DOC SCREENFUN beantwortet Eure Fragen

Alles OKAY mit Konsole und PC

Zur Zeit wird viel vom MMX gesprochen. In unserem PC-Teil beantworten wir die meistgestellten Fragen zum neuen Chip. Auch die Konsolen-Fans erhalten vom SCREENFUN-Team Rat und Hilfe. Diesmal geht's um Playstation-Probleme.

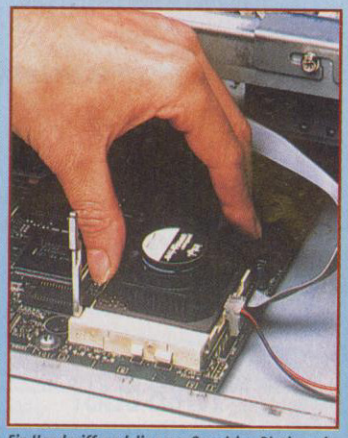
PC

? Ständig sehe ich im Fernsehen die Werbung für den neuen MMX-Prozessor von Intel. Was ist das überhaupt?

Der Pentium MMX ist die neuste Version der Pentium-Prozessoren. Er versteht ganz spezielle Multimedia-Befehle. Spiele und Programme, die diese Befehle benutzen, laufen auf einem Pentium-Rechner mit MMX-Chip bis zu 60 Prozent schneller als auf herkömmlichen Pentiums. Auch alte Software wird mit einem MMX-Chip etwas schneller. Denn in den MMX-Prozessoren steckt doppelt soviel schneller Speicher wie in den Vorgängern – nämlich 16 KByte statt 8 KByte. Bei alter Software ist der Speedgewinn aber nicht so groß, er liegt bei 5 bis 10 Prozent.

? Kann ich meinen Pentium-Chip einfach gegen einen MMX austauschen?

Nein, das geht nicht so einfach. Die MMX-Prozessoren brauchen eine andere Stromspannung als die Vorgänger-Prozessoren. Aus diesem Grund darfst Du sie keinesfalls gegeneinander austauschen. Wird der MMX-Chip einer zu hohen Spannung ausgesetzt, brennt er sehr schnell durch. Es gibt aber zwei Möglichkeiten, an MMX zu kommen, ohne daß Du gleich einen neuen Rechner kaufen mußt.
Erstens gibt es sogenannte Overdrive-Prozessoren. Bei ihnen steckt der MMX auf einer kleinen Adapter-Platine. Diese stellt ihm die richtige Spannung zur Verfügung (siehe unteres Bild).
Zweitens: Es gibt Motherboards, die sich auf die richtige Spannung und Taktfrequenz einstellen lassen. Auf diese Boards paßt der neue Chip.
Du solltest unbedingt einen Fachhändler zu Rate ziehen. Wenn Du selbst an den Rechner gehst, verlierst Du alle Garantieansprüche. Und ein Prozessorwechsel kann schnell zu einer teuren Angelegenheit werden.



Ein Handgriff, und die neue Overdrive-Platine mit Pentium-MMX-Chip steckt im Pentium-Sockel

? Ich möchte mir einen neuen Spielerechner kaufen und denke an einen MMX. Was muß ich dafür bezahlen?

Noch sind Chips mit MMX etwas teurer als die alten Pentium-Prozessoren. Ein PC mit dem kleinsten MMX-Pentium – MMX beginnt bei 166 MHz – kostet zur Zeit rund 2.600 Mark. Das sind rund 150 Mark mehr als für einen 166-MHz-Pentium ohne MMX. Doch wenn Du Dir einen neuen Rechner kaufen willst, solltest Du zum MMX greifen. Willst Du allerdings Deinen alten Rechner aufrüsten, schaut die Sache anders aus: Statt jetzt nach einem MMX-Overdrive oder einem neuen Motherboard zu schielen, spendier Dir lieber eine frische 3D-Grafikkarte! Sie bringt ordentlich Tempo ins Spiel. Und in ein paar Monaten dürfte das Aufrüsten auf MMX billiger sein.

? Was für Spiele gibt es für den MMX-Rechner?

Zur Zeit sieht es mit MMX-Spielen noch ziemlich schlecht aus. Der einzige Titel, den es momentan gibt, ist das Rennspiel POD von UBI-Soft. Der Grund: Die Entwicklung moderner Spiele dauert fast zwei Jahre. Und bis vor ein paar Monaten waren die speziellen Befehle, die der MMX draufhat, noch nicht genau bekannt. Es werden jetzt aber immer mehr Spiele herauskommen, die den MMX nutzen. Paß dann auf, was auf der Packung steht. Denn mit MMX-Spielen kann ein normaler Pentium nichts anfangen!

Es ist nicht sicher, ob die neuen MMX-Chips von Intel tatsächlich von kopfstehenden Technikern in pinkfarbenen Raumanzügen hergestellt werden. Ganz sicher ist aber, daß der MMX-Pentium mit Macht kommt

Sony Playstation

? Meine Freunde behaupten, daß die Playstation nach längerer Betriebsdauer heiß wird und nach verschmortem Plastik riecht. Stimmt das? Was kann ich dagegen tun?

Es stimmt, daß Sony ein relativ billiges CD-Laufwerk in die Playstation einbaute. Sony hat versprochen, die CD-Mechanik zu verbessern. Bei älteren Geräten kann es aber zu Überhitzung kommen. Das eingebaute Netzteil erwärmt sich nämlich schnell und liegt direkt neben dem CD-Laufwerk. Die Wärme zieht nicht richtig ab und verbiegt so die Plastikteile der CD-ROM-Mechanik. Bei Spielen mit häufigem CD-Zugriff kommt es zu längeren Ladezeiten oder stotternden Videosequenzen. In seltenen Fällen steigt Dir auch ein verbrannter Geruch in die Nase. Er rührt von einer Paste her, die Sony innerhalb des CD-Laufwerks verwendet. Auch wenn eine Zerstörung der Playstation durch nächtliche Marathon-Sessions nicht zu befürchten ist, machen vorsichtige Spieler alle paar Stunden mal eine kurze Verschnaufpause.

? Mein Händler verkauft auch japanische und amerikanische Spiele, die auf meiner deutschen Playstation nicht laufen. Jetzt habe ich gehört, daß es einen „Wechseltrick" gibt, mit dem meine Konsole solche Spiele versteht. Wie funktioniert der Trick? Gibt es nicht auch einen Adapter?

Einen Adapter für das Abspielen ausländischer CDs gibt es für die Playstation leider nicht. Der „Wechseltrick" funktioniert tatsächlich. Du brauchst dafür ein wenig Geschicklichkeit und mindestens eine deutsche Spiele-CD. Wenn Du das CD-Laufwerk aufmachst, siehst Du rechts oben einen runden Schalter. Durch das Schließen der Klappe wird er heruntergedrückt. Diesen Schalter mußt Du blockieren, so daß er auch bei geöffneter Klappe gedrückt bleibt, etwa durch ein dazwischengeklemmtes Streichholz oder eine Heftklammer. Lege dann das deutsche Spiel ein. Sobald das Playstation-Logo auf schwarzem Hintergrund erscheint, mußt Du die sich drehende CD blitzschnell herausnehmen. Dafür legst Du Dein japanisches oder amerikanisches Spiel ein. Mit etwas Übung hat man schnell den Bogen raus. Auf Dauer kann diese Behandlung die Playstation aber beschädigen. Außerdem funktioniert der Trick bei neuen Geräten ab der Seriennummer 6.000.000 nicht mehr.

? Mein Händler hat mir angeboten, meine Playstation so umzubauen, daß ich darauf alle ausländischen CDs abspielen kann. Was macht der Händler mit meiner Konsole denn genau? Ist der Umbau gefährlich für meine Playstation?

Der Umbau selbst ist ungefährlich, wenn er fachgerecht ausgeführt wird. Um Deine Playstation mit allen Spielen aus den USA und Japan kompatibel zu machen, setzt der Händler nur einen Spezialchip ein. Strenggenommen ist dieser Chip in Deutschland verboten. Bislang sind uns aber keine Prozesse gegen Händler mit Umbau-Service bekannt. Umbauen bewirkt allerdings, daß Du sofort Deinen Garantieanspruch verlierst. Sollte dann ein Defekt auftreten – egal, ob durch unsachgemäßen Umbau oder durch einen Fabrikationsfehler von Sony – mußt Du alle Reparaturkosten aus eigener Tasche bezahlen. Und das kann teuer werden.

RAGE RACER

Die Gier nach Speed: Mit Ferrari und McLaren jagst Du durch Großstädte und über Küstenstraßen.

Ein letztes wagemutiges Überholmanöver, quietschende Bremsen in der Schlußkurve und dann mit Vollgas über die Ziellinie! Wem es noch an den nötigen blauen Scheinen für einen Originalflitzer von **Ferrari, Lamborghini oder McLaren** fehlt, der kann sich für den großen Temporausch die Playstation-Spielkonsole und die Rage Racer-CD schnappen.

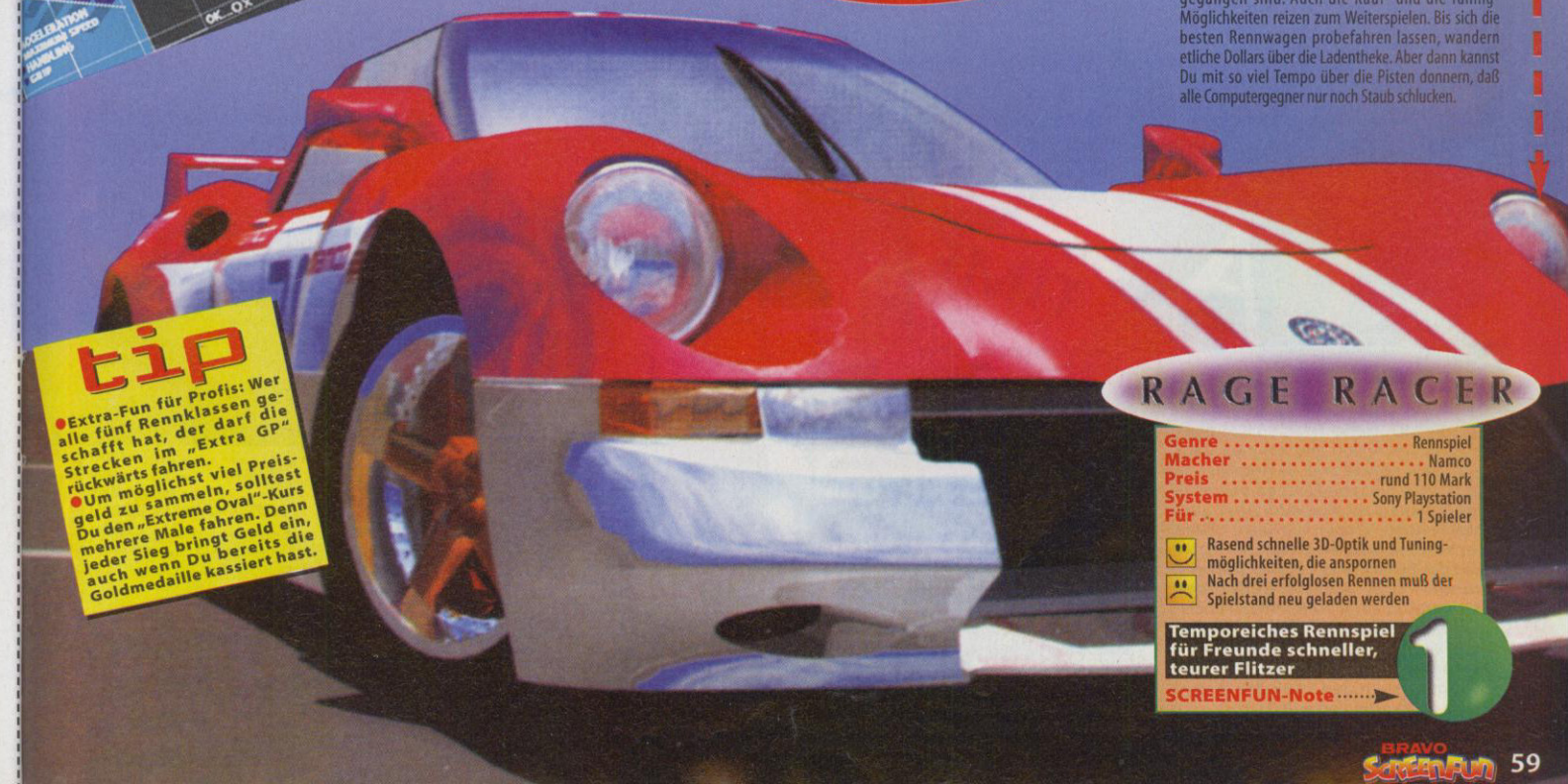
Das japanische Softwarehaus Namco hat schon die Rennspiel-Hits Ridge Racer und Ridge Racer Revolution gelandet. Ein ganzes Jahr Entwicklungszeit danach hat der neuen Rennsimulation Rage Racer sichtlich gutgetan. Namco bügelte die grafischen Schwächen der Rage Racer-Vorgänger aus und konnte das Spieltempo steigern.

Spürst Du die Gier nach Speed in Dir? Dann steig in Deinen Lieblingsflitzer und jag den Motor hoch. Der Kurs geht über Serpentinen, durch Großstadtschluchten und an malerischen Stränden vorbei. Erfahrene Fahrer schwören dabei aufs „Driften": Sie zirkeln den Wagen in Höchstgeschwindigkeit um die Kurve, nachdem die Hinterräder schon den Halt verloren haben. In den ersten Runden stellen sich die Gegner noch wie Sonntagsfahrer in Kleinwagen an. Doch später besteht die Konkurrenz aus waschechten Rennfahrern, die Deinen Wagen hemmungslos blockieren und schneiden. Jeder will alle anderen Fahrer überholen, die Ziellinie mit der Bestzeit passieren und abkassieren.

Rage Racer ist in fünf Rennklassen unterteilt. In jeder Klasse werden für die ersten drei Plätze Preisgelder ausgeschüttet. Mit diesen Gewinnen wird das eigene Auto mit Spoilern, Turbo und Breitreifen aufgemotzt. Oder Du kaufst gleich einen neuen Wagen und läßt ihn an die Startposition rollen. Der Standardkurs wird von Rennklasse zu Rennklasse schwerer gemacht, etwa durch Baustellen. In höheren Rennligen wird zusätzlich im „Extreme Oval" gestartet, einem schmucklosen Steilwand-Motodrom. Hier finden adrenalintreibende **Top-Speed-Kämpfe** gegen Mitfahrer und die Zentrifugalkräfte statt.

Grafisch stellt Rage Racer alle Rennspiele in den Schatten, die bisher auf der Playstation an den Start gegangen sind. Auch die Kauf- und die Tuning-Möglichkeiten reizen zum Weiterspielen. Bis sich die besten Rennwagen probefahren lassen, wandern etliche Dollars über die Ladentheke. Aber dann kannst Du mit so viel Tempo über die Pisten donnern, daß alle Computergegner nur noch Staub schlucken.

1 Neukauf: Wer genügend Preisgeld erworben hat, kann sich einen schnelleren Wagen anschaffen
2 Angriff: Die schnurgerade Küstenstraße bietet sich an, um den Gegner zu überholen
3 Kopf an Kopf: Nur die ersten drei Fahrer im Ziel kassieren bei Rage Racer ab



tip

- Extra-Fun für Profis: Wer alle fünf Rennklassen geschafft hat, der darf die Strecken im „Extra GP" rückwärts fahren.
- Um möglichst viel Preisgeld zu sammeln, solltest Du den „Extreme Oval"-Kurs mehrere Male fahren. Denn jeder Sieg bringt Geld ein, auch wenn Du bereits die Goldmedaille kassiert hast.

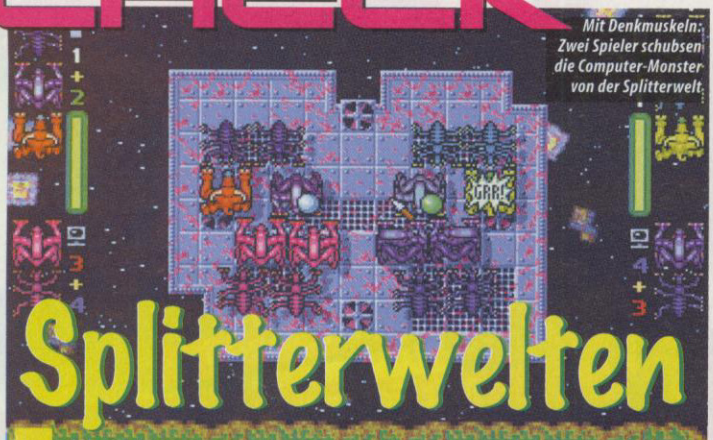
RAGE RACER

Genre	Rennspiel
Macher	Namco
Preis	rund 110 Mark
System	Sony Playstation
Für	1 Spieler

☺ Rasend schnelle 3D-Optik und Tuningmöglichkeiten, die anspornen
☹ Nach drei erfolglosen Rennen muß der Spielstand neu geladen werden

Temporeiches Rennspiel für Freunde schneller, teurer Flitzer

SCREENFUN-Note 1



Mit Denkmuskeln: Zwei Spieler schubsen die Computer-Monster von der Splitterwelt.

Splitterwelten

Auf den Splitterwelten geht es enger zu als in einem vollgepferchten Kuhstall. Dort dirigierst Du eine Büffelherde übers Spielfeld. Einfache Mausklicks beim Spielen legen für jedes Tier die Laufrichtung fest. Im Umgang mit nervenden Nachbarn auf dem Splitter hilft nur eins: Runterschubsen! Dieser rüpelhafte Brauch steht im Mittelpunkt des witzigen Denkspiels. Der Kampf geht gegen den Computer oder menschliche Splitterweltler. Zwei Büffel müssen gegen einen einzelnen Gegner anschieben. Der wird langsam über den Rand gedrängt.
Vor allem im Wettstreit mit menschlichen Partnern bringt Splitterwelten Spaß. An einem PC können sich vier Leute bekämpfen. Auch der Team-Modus ist in Ordnung. Hier drängt man die Computer-Horden zu zweit in den bodenlosen Raum. Wer auf piekfeine Grafik besteht, wendet sich allerdings dankend ab: Technische Feinheiten haben auf den Splitterwelten keinen Platz.

Überraschung: Eisbomben reißen den gefrorenen Untergrund auf. Das ändert alle Marschrichtungen

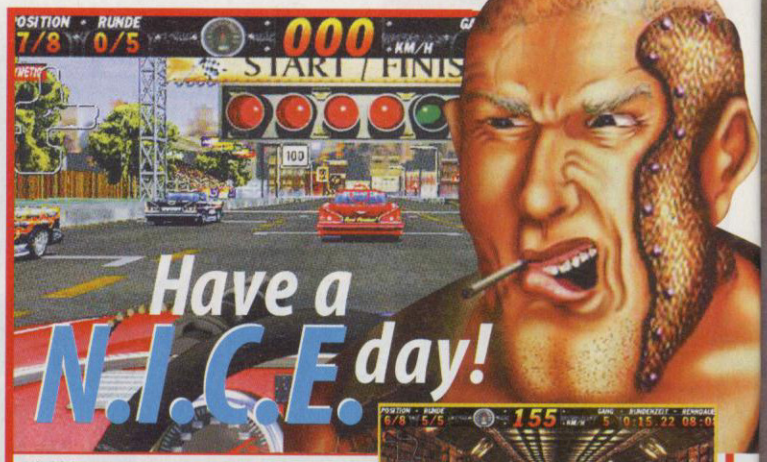
Genre ..... Denkspiel
Macher ..... Argon
Preis ..... rund 70 Mark
System ..... PC (4 MByte RAM, MS-DOS)
Für ..... 1 – 4 Spieler

Originelle Spielidee. Satte 222 Levels! Und ein fairer Preis

Wenig Extras und Tiefgang. Bescheidene Grafik

Pfiffiges Denkspiel im Weltraum mit biederem Outfit

SCREENFUN-Note 3



Have a N.I.C.E. day!

Mit frisiertem Motor und MG sind Wagen und Fahrer für das Straßenrennen in Chicago startklar

Auto-Tuning auf die harte Tour: Neben Fuchsschwänzen und Schaltknauf-Verzierung hat die Werkstatt Maschinengewehre und Reifenschlitzer im Angebot. Have a N.I.C.E. day (deutsch: Schönen Tag noch!) heißt die Rennsimulation für wilde Typen. **Der Kampf um Plazierung, Punkte und Preisgelder geht gegen sieben skrupellose Computerfahrer.** Das führt zu überschlagreichen Verfolgungsjagden. Zum Überholen gibt es Extrawaffen. Die Bord-MG dient als Blinker: Damit wird die Konkurrenz von der Straße gepustet. Zwischen zwei Rennen kannst Du Deinen wild lackierten Schlitten aufrüsten und wieder auf Vordermann bringen. Insgesamt macht die Fahr- und Baller-Mischung Laune: Farbenprächtig und rasant geht es über die holprigen 3D-Kurse. Leider bleibt beim Kurvenkratzen das Fahrgefühl etwas auf der Strecke.

Schönen Tag noch: Mit über 150 km/h und dem Gegner im Visier bist Du auf der Gewinnerseite

Genre ..... Rennspiel
Macher ..... Magic Bytes
Preis ..... rund 90 Mark
System ..... PC (8 MByte RAM, Win 95)
Für ..... 1 Spieler

Schnell und bunt: Chaos-Autorennen mit Extrawaffen

Das Fahrgefühl ist nicht berauschend. Mitunter unübersichtlich

Mehr Actionspiel als Fahrsimulation. Und höchst amüsant!

SCREENFUN-Note 2

„Create Player"-Modus: Und wie soll unser neuer Spieler aussehen?

Slam Dunk! Dank Turbo-Antritt gelingen erstaunliche Sprünge (l.)

NBA HANG TIME

Von Midway gemacht und von GT Interactive vertrieben: der Marsmensch als Basketball-Star

Basketball-Fans dürfen sich freuen. In NBA Hang Time von Midway gibt es Action und ein paar Gags. Jede Seite schickt zwei Basketballer ins Spiel. Verschiedene Pärchen von NBA-Profis stehen zur Auswahl. Aber auch zwei Freunde können ein Team bilden. Punktet ein Spieler dreimal in Serie, wird das Game brandheiß: **Der Ball verwandelt sich in einen glühenden Meteor.** Das erhöht die Trefferchancen. Heiß ist auch der „Create Player"-Modus. Dort bastelt Ihr Spieler mit Talenten wie „besonders gut unter dem Korb". Ihr bestimmt auch den Look der langen Stars – etwa grün und vom Mars.

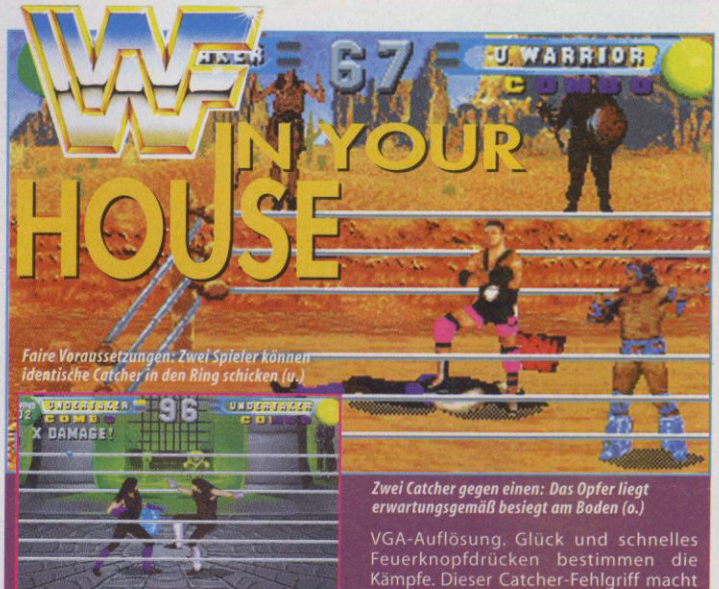
Genre ..... Sportspiel
Macher ..... Midway
Preis ..... rund 90 Mark
System ..... Nintendo 64, PC (8 MByte RAM, Win 95)
Für ..... 1 – 4 Spieler

Schnell gelernt und gemeistert. Tolles Teamwork mit zwei Spielern

Auf Dauer recht simpel. Grafik nur in 2D mit Seitenansicht

Für Action-Fans. Mit einigen Gags wie selbstgebastelten Spielern

SCREENFUN-Note 2



Faire Voraussetzungen: Zwei Spieler können identische Catcher in den Ring schicken (u.)

Zwei Catcher gegen einen: Das Opfer liegt erwartungsgemäß besiegt am Boden (o.)

Wer öfter mal ins Programm von DSF zappt, dem sind Namen wie „Ultimate Warrior" und „British Bulldog" nicht fremd. So markig taufen sich kernige Catcher der amerikanischen Wrestler-Liga WWF. Was im Ring abgeht? Nicht viel: Dicke Männer in bunten Hosen teilen gleichermaßen Beleidigungen und Backpfeifen aus.
Wer den Unterhaltungswert solcher Catch-Orgien noch nie nachvollziehen konnte, der sollte um die spielerische Aufarbeitung der Würgerei im Spiel WWF in your House besser einen Bogen machen. Aber auch Fans dieser Sportart seien gewarnt: Die CD ist kompletter Humbug. Der Spielablauf gestaltet sich hektisch, die Grafik ist von vorgestern. Es gibt kein 3D, keine hohe VGA-Auflösung. Glück und schnelles Feuerknopfdrücken bestimmen die Kämpfe. Dieser Catcher-Fehlgriff macht nur im Duell mit einem Mitspieler ein bißchen Spaß. Kämpfe gegen die unflexiblen Computergegner bringen überhaupt nichts. Also laß dieses Spiel besser nicht in Dein Haus!

Genre ..... Sportspiel
Macher ..... Acclaim
Preis ..... rund 90 Mark
System ..... PC (8 MByte RAM, MS-DOS)
Für ..... 1 – 2 Spieler

Zehn vom TV bekannte Catcher stehen als Spielfiguren zur Wahl

Schlampige Steuerung und eine grobe Grafik

Der Spielspaß wird bei diesem Krampf voll abgewürgt

SCREENFUN-Note 5

Shadows of the Empire

Der Krieg der Sterne breitet sich ins 64-Bit-Universum aus. Dort mischt Rebell Dash Rendar die imperialen Truppen auf.

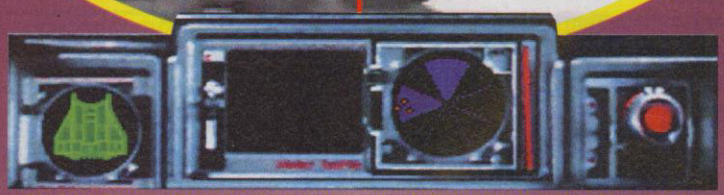
Auf der Mond-Basis Gall geht es mit Hover-Gleitern und Jetpack von einer Felsenfestung zur nächsten

Auf dem imperialen Frachter schießt Du Dir den Weg zu den Lagerhallen frei

Action: Die Jagd per Speeder-Bike durch Mos Eisley ist rasend schnell. Oft bleibt der Biker in den verwinkelten Gassen hängen oder verirrt sich

Kaltblütigkeit: Du dringst in die Flugzentrale ein, legst Dich mit den imperialen Sturmtruppen an und kaperst den schnellen Millenium Falcon

Volltreffer: In der erbitterten Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth erledigst Du die Kampfmaschine AT-ST. Sie bricht rauchend zusammen



Für die Vernichtung rötlicher Asteroiden gibt es wichtige Challenge Points. Sie verschaffen Bonusleben

Wer im richtigen Moment das Zugkabel abwirft und den Walker mehrmals umkreist, zwingt die Kampfmaschine in die Knie

tip

- Wurde ein Level beendet, kann er jederzeit erneut aufgesucht werden. Versuche dann, den Abschnitt mit möglichst vielen Leben abzuschließen.
- Wenn Du zu Fuß unterwegs bist und vor knifflingen Sprüngen stehst, lohnt sich die „Movie"-Ansicht. Bei Gefechten ist die klassische Ego-Ansicht besser.
- Wer im „Easy"-Modus alle Challenge Points ergattert hat, sollte während des Spiels den unteren gelben Kamera-Knopf fünf Sekunden gedrückt halten. Er wird mit dem Leebo-Scanner dafür belohnt.

Immer länger werden die Schatten des Imperiums. Aber jetzt taucht wieder ein neuer Held auf, um die finsteren Machenschaften des Reichs zu vereiteln. Dem Rebellen Dash Rendar stehen zehn schwere Missionen bevor. Sie münden in einen beinahe aussichtslosen Kampf gegen die imperialen Truppen.

Im Actionspiel Shadows of the Empire bemannst Du die Waffenstation des Millenium Falcon. Du düst mit einem Jäger über die weiße Oberfläche des Eisplaneten Hoth und jagst auf dem Speeder-Bike durch die engen Gassen des Weltraumhafens Mos Eisley. Einige Aufträge werden aber auch zu Fuß erledigt. Dabei zählt nicht nur, wer der Schnellste mit der Laser-Waffe ist. Es müssen auch Schalter-Rätsel gelöst und nützliche Gegenstände aufgestöbert werden.

Den Abschluß der Missionen wollen geradezu gigantische Endgegner vereiteln. Die Fights sind packend und kommen grafisch fast an die Klasse der Filme heran. Zu den besten Szenen gehört der Kampf gegen die imperialen Kampfläufer auf Hoth. Mit dem Abfangjäger kurvst Du durch die Beine einer behäbig voranstapfenden Kampfmaschine. Du bringst einen Enterhaken an und wikkelst das Seil beim Fliegen so oft um den Walker, bis er mit Karacho in den Schnee donnert.

Für jede Spielszene gibt es eine andere Kulisse voll neuer Herausforderungen. Ob wilde Zugfahrten auf einem Schrottplatz oder coole Flugkunststücke im Asteroidenfeld – angehende Jedi-Ritter absolvieren mit Shadows of the Empire eine vielseitige Ausbildung. Zum Glück muß man die Missionen nicht am Stück durchspielen: Das Modul bietet vier Speicherplätze.

Nicht alle Levels sind so ausgereift wie die Hintergrundstory, die sich im Lauf des Abenteuers herausbildet. Der Schwierigkeitsgrad kann binnen weniger Minuten zwischen einfach und extrem schwanken. Auch die technische Präsentation in den Szenen, die der Held zu Fuß bewältigt, läßt gegenüber den eindrucksvollen Flugszenen zu wünschen übrig. Trotzdem ist Shadows of the Empire ein dramatisches Star Wars-Abenteuer. Fans von Luke und Leia, Han Solo & Co. greifen auf alle Fälle zu!

Rebellenheld Dash Rendar ist mutig, schnell und treffsicher. Leider ist eine deutsche Version seiner Heldentaten im 64-Bit-Universum nicht geplant

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Genre	Actionspiel
Macher	LucasArts
Preis	150 Mark
System	Nintendo 64
Für	1 Spieler

☺ Zehn Star Wars-Missionen mit viel Abwechslung. Toller Soundtrack

☹ Technisch nicht ganz so gut wie Super Mario 64. Unausgewogene Schwierigkeitsgrade

Fesselnde Story und rasante Action in tollen Science-Fiction-Kulissen

SCREENFUN-Note 2

The Crow

Auch im Spiel zum Kultfilm The Crow (dt. Die Krähe) gibt es viele Fights

Die düstere 3D-Umgebung wurde den Filmkulissen nachempfunden

Zeitgleich mit dem Film The Crow 2 erscheint die düstere Story als Spiel. Es geht um einen untoten Rächer und seine Inkarnation als übersinnliche Krähe. Wie im ersten kultigen Film The Crow erhebt sich ein toter Rockmusiker wieder aus seinem Grab, um seine Mörder zur Strecke bringen.
Lagerhallen, Hafenviertel und andere zwielichtige Gegenden dienen als 3D-Kulissen für die Handlung. In jedem Winkel lauert ein Verbrecher. Kickboxer und Messerstecher stürzen sich zu dritt oder viert auf den Musiker. Mit Remplern, Doppelschlägen und Kicks werden die Gegner vom Bildschirm gefegt. In den Atempausen ist Zeit zum Aufstöbern von Waffen und anderen Hilfsmitteln.
Die mysteriöse Krähe hilft beim Rachefeldzug. Besiegte Gegner lassen Vogelmasken zurück. Sie verleihen dem zürnenden Rächer neue Kräfte. Das Spiel ist nie ganz aus: Mit einem Paßwort kann man aus dem Sarg heraus- und im zuletzt besuchten Level wieder einsteigen.

Genre ..... Actionspiel
Macher ..... Acclaim
Preis ..... 100 Mark
System .... Sony Playstation, Sega Saturn, Pentium-PC (8 MByte RAM, Win 95)
Für ..... 1 Spieler

- Trotz düsterer Farbgebung sind die 3D-Räume übersichtlich
- Hektische Kameraschwenks und krude Blickwinkel verwirren

Rachefeldzug für abgehärtete Action-Spezialisten

SCREENFUN-Note ····· 3

Donkey Kong Land 2

Kidnapping: Der böse Pirat K. Rool ist der Hauptfeind von Diddy und Dixie

Witzige Fahrt im Schädelwagen

Wer die Spieleserie Donkey Kong Country auf dem Super Nintendo mag, wird die Affenbande auch auf dem Game Boy gernhaben. Papa Donkey wurde vom hinterlistigen Piraten K. Rool entführt. Dixie und Kumpel Diddy heften sich an die Fersen des Kidnappers.
Die pfiffigen Gorilla-Kids beherrschen unterschiedliche Manöver. Damit wischen sie allen Kremlin-Horden im Urwald und den Lavahöhlen eins aus. Auch in der Takelage des Piratenschiffs machen sie eine affenstarke Figur: **Kletternd, hüpfend und Salto schlagend ziehen Diddy und Dixie alle Register ihres Könnens.**
Wie in allen Spielen dieser Serie sammeln die tierischen Akrobaten Bananen und „KONG"-Buchstaben. Sie stöbern in Bonusräumen und treffen abgefahrene Verwandte. Eine gute Nachricht für alle Besitzer des Super Game Boy: Donkey Kong Land 2 unterstützt den Super-Nintendo-Aufsatz. Damit wird die Affenwelt farbenfroher.

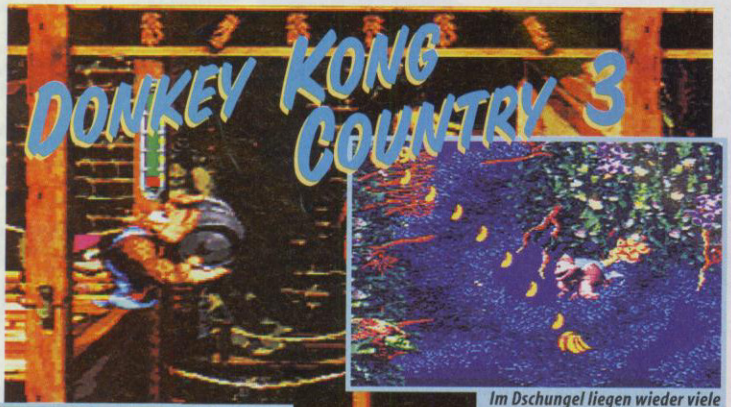
Genre ..... Jump&Run
Macher ..... Nintendo
Preis ..... 70 Mark
System ..... Super Game Boy, Game Boy
Für ..... 1 Spieler

- Eines der schönsten und witzigsten Game-Boy-Spiele
- Die „3D-Dschungel" entpuppen sich als flache Landschaften

Ein großer Affenspaß mit guter Grafik und vielen Gags

SCREENFUN-Note ····· 1

Donkey Kong Country 3



Im Dschungel liegen wieder viele der begehrten Bananen herum

Zu Besuch bei Oma Kong. Sie ist eine von vielen verrückten Verwandten

Donkey Kong Country 3 ist der vorerst letzte Teil der Hüpfspielserie. Hier erhält die freche Dixie endlich ihre wohlverdiente Star-Rolle. Diddy, Held der zweiten Folge, ist verschwunden. Die junge Gorilla-Dame macht sich auf die Suche und hält dabei wieder nach den begehrten Bananen Ausschau. Wer die anderen Spiele kennt, findet sich auch hier sofort zurecht. Mit ihrem Zopf und geschickten Sprungattacken fegt Dixie alle Gegner aus der Bahn. Ihr Babybruder Kiddy verläßt sich auf flotte Purzelbäume. **Aus der gewohnten Seitenperspektive und unter dem Beat eines mitreißenden Dschungel-Soundtracks läßt Du die Affen durch das Donkey-Kong-Land toben.**
Es gibt Eis- und Höhlenwelten, Ozeane und tiefen Urwald. Die Levels werden von hungrigen Krokodilen, Ratten und Riesenspinnen bevölkert. Aber freundliche Helfer erleichtern Dixie und Kiddy ihre Suche. In diesem Abenteuer reiten die Affen auf Schwertfischen und Elefantenbabys oder schwingen sich im Gefieder eines Papageis in die Lüfte. Praktisch: Jedes dieser hilfreichen Reittiere wehrt sich mit einer besonderen Attacke gegen die heranstürmenden Feinde.

Genre ..... Jump&Run
Macher ..... Nintendo
Preis ..... 140 Mark
System ..... Super Nintendo
Für ..... 1 – 2 Spieler

- Super Grafik und Animationen – der Super Nintendo wird voll ausgereizt
- Kaum Überraschungen und auch nicht ganz so viele Geheimnisse

Affenstarkes Hüpfspiel mit jeder Menge witziger Levels

SCREENFUN-Note ····· 1

Pocahontas

Waschbär Meeko weicht Pocahontas nie von der Seite (Bild aus dem Film)

Auf dem Super Game Boy ist der hübsche Pocahontas-Rahmen das einzige farbenfrohe Element

Die Zeichentrick-Stars von Walt Disney sind Stammgäste auf den Nintendo-Konsolen: Nach Aladdin und dem König der Löwen ist die Reihe an Pocahontas. Freunde von Jump&Run-Spielen können die Welt der Indianerin in 15 Spielrunden erkunden.
Anders als die meisten Videospielhelden ist die mandeläugige Schönheit nicht alleine unterwegs. Sie verläßt sich wie im Kinofilm auf tierische Freunde: Der Waschbär Meeko weicht ihr nicht von der Seite. In kniffligen Spielsituationen läßt er sich extra steuern. Andere Tiere befreit Pocahontas aus Jagdfallen. Zum Dank dafür verleihen sie der Powhatans-Indianerin besondere Fähigkeiten. **Rette Hirsch, Vogel und andere Tiere!** Dann kannst Du nicht nur klettern und hüpfen, sondern auch schwimmen und einen Spurt hinlegen. Das Spiel hört natürlich erst auf, wenn Pocahontas dem bösen Ratcliff entgegengetreten ist.

Genre ..... Jump&Run
Macher ..... Disney
Preis ..... 70 Mark
System ..... Super Game Boy, Game Boy
Für ..... 1 Spieler

- Viele Rätsel. Besondere Fähigkeiten von Pocahontas' Tierfreunden
- Die Grafik ruckelt träge und eintönig vor sich hin

Ein biederes Jump&Run mit kniffligen Rätseln

SCREENFUN-Note ····· 4

Screen CHECK

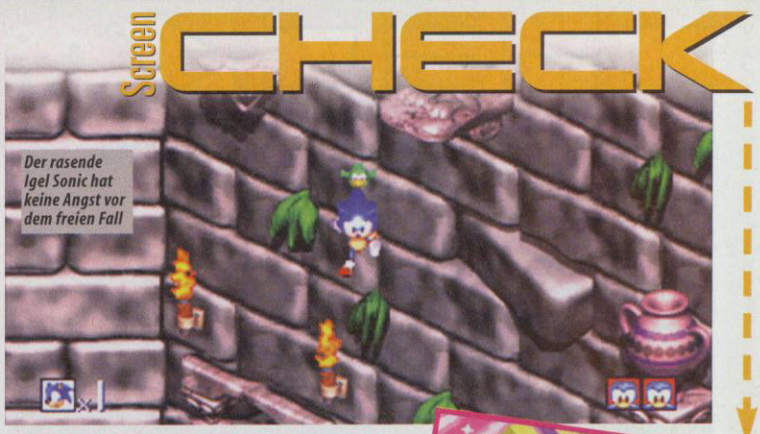
Kennst Du das Mega-Drive-Spiel Landstalker und hoffst seit Jahren auf einen Nachfolger? Es gibt ihn: Wer inzwischen auf Sega Saturn umgestiegen ist, der kann Dark Saviour spielen. Das neue Action-Abenteuer ist dem Klassiker Landstalker verblüffend ähnlich. Kein Wunder: **Hinter den beiden Adventures steckt das gleiche Programmierteam Climax.**
Auf das Konto des Formwandlers Bilan gehen üble Schandtaten. Um den Bösewicht zu bestrafen, dirigierst Du einen blonden Recken mit blitzender Klinge durch die 3D-Gewölbe. Auf den Helden warten viele Kämpfe. Er muß aber auch todesmutig über gähnende Abgründe springen, die richtigen Schalter umlegen und schwere Kisten verschieben.
Neben einem starken Schwertarm erfordert Dark Saviour also auch Geschicklichkeit und eine gehörige Portion Grips. Das 3D-Labyrinth ist riesig. Doch der blonde Krieger muß nicht für immer in ihm herumstolpern. Du kannst den Spielstand an bestimmten Stellen speichern und später von dort aus wieder in die Fantasy-Welt einsteigen.

Genre	Action-Adventure
Macher	Sega
Preis	100 Mark
System	Sega Saturn
Für	1 Spieler

Monster, Rätsel und tödliche Fallen: ein abwechslungsreiches Spielprinzip
Der Held bewegt sich lahm, und die Schwertduelle nerven bald

Phantasievolles Action-Abenteuer mit kleinen technischen Schwächen

SCREENFUN-Note 2



SONIC 3D BLAST

Der rasende Igel Sonic dient Sega seit Jahren als Maskottchen. Jetzt taucht das schnelle Stacheltier erstmals auf der Saturn-Spielkonsole auf. Und mit ihm sein Erzfeind Dr. Robotnik!
Nach ungezählten Abenteuern in 2D-Welten tobt der Konsolen-Igel in Sonic 3D Blast zum ersten Mal durch eine 3D-Landschaft. Beim Spielen fällt der Blick von schräg oben in stählerne Fabriken, auf Burgen und Lava-Seen. In denen tummeln sich die Feinde des Stacheltiers.
Zum Glück ist Sonic seit dem letzten Mega-Drive-Abenteuer nicht eingerostet. Seine sportlichen Talente wurden eifrig verbessert. Zu einer blauschimmernden Kugel zusammengerollt, wirbelt der Held durch die 3D-Welten. Er sammelt Ringe. Diese Klunker schützen vor Verletzungen. An jedem Level-Ende fordert er Robotnik zum Duell. Wird der Roboterfürst besiegt, dann heftet sich ein befreiter Piepmatz an Sonics Fersen. Bis zu fünf der gefiederten Freunde scharen sich bis zum Ende des Spiels um den Igelhelden.

Genre	Jump&Run
Macher	Sega
Preis	100 Mark
System	Sega Saturn
Für	1 – 2 Spieler

Schnell und actionreich: Der Igel tobt gekonnt durch 3D-Welten
Weniger Geheimnisse und versteckte Räume als in älteren Mega-Drive-Spielen

Sonic lebt! Gelungenes Igel-Comeback in poppiger Verpackung

SCREENFUN-Note 2

EURO RSCG WERBEAGENTUR GMBH

Kukis hat Links-4-U!

Du willst im Internet fun, fitness, fancy music?

Der Kukis Web Guide sagt Dir, wo!

Die fetten News in Sachen Musik, Sport und Entertainment findest Du ab sofort in den Kukis-Links.

Musik — KUKISonline — Entertainment

Kukis-Links-4 U!
CLICK HERE!

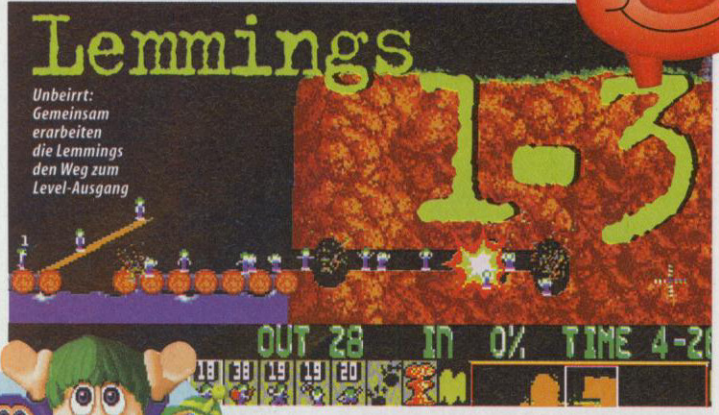
Sport

Also, volle Spange, einclicken unter:
http://www.kukis.de.

Kukis. Der Zahnspangenreiniger.

Klassiker unter 50 Mark

Lemmings 1-3



Unbeirrt: Gemeinsam erarbeiten die Lemmings den Weg zum Level-Ausgang

Zum Knuddeln: Die putzigen Lemmings (l.) und ihre Outfits machen das Spiel!

Leicht haben es die niedlichen kleinen Computer-Lemmings nicht gerade. Rein äußerlich besitzen die grünhaarigen Kerlchen wenig Ähnlichkeiten mit ihren Namensvettern, den Wühlmäusen. Allerdings stürzen sie sich auf ihrem Wanderzug genauso blindlings in tödliche Gefahren. Die Lemmings fallen in Abgründe, sie werden von Eidechsen vernascht, von Gewichten erschlagen und von Gewässern verschlungen. **Ein nervenstarker Spieler muß da schnell hinlangen. Wenn er die wandernde Lemmings-Sippe mit der Maus nicht auf den rechten Weg steuert, ist es nämlich Essig mit der Arterhaltung.**
Einzelnen Lemmings kannst Du per Klick auf eine Symbolleiste besondere Talente verpassen. Dann buddeln und bauen sie den rettenden Weg für ihre Artgenossen. 1989 sind die Lemmings das erste Mal aufgetaucht. Sie wurden eine der fesselndsten Erscheinungen der Computergeschichte. Laß Dich von der krümeligen Grafik nicht abschrecken – die Spielidee macht trotzdem richtig süchtig! Die preisgünstige Neon Edition bietet gleich drei Spiele: Neben den Ur-Lemmings enthält sie die Fortsetzungen Lemmings 2 und All new World of Lemmings.

Genre ..... Denkspiel
Macher ..... Psygnosis
Preis ..... rund 30 Mark
System ..... PC (4 MByte RAM, MS-DOS)
Für ..... 1 – 2 Spieler

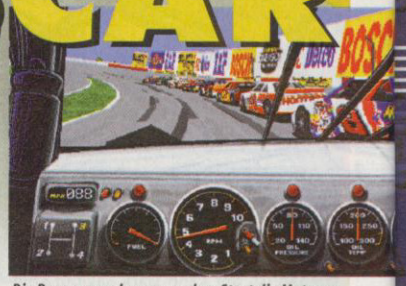
- Gleich drei Denkspiel-Klassiker zum Taschengeld-Preis
- Grafik und Sound der Teile 1 und 2 sind nach heutigen Maßstäben mickrig

Diese Lemmings gehören eigentlich in jeden Spielerhaushalt

SCREENFUN-Note ····▶ 1

Schöne Außenansichten bringen das Renngeschehen gut zur Geltung

NASCAR Racing



Die Rennwagen lassen vor dem Start die Motoren im Leerlauf dröhnen

Bei Auto-Rennspielen für den PC ist es fast so wie beim Autokauf. Die Frage heißt einfach: Muß es wirklich das neueste Modell für teures Geld sein? Oder tut's auch das wenige Jahre alte Gebrauchtmodell zum Sparpreis?
Wer eine Tourenwagen-Rennsimulation sucht, hat bei dieser Entscheidung die freie Wahl. Vor kurzem brachte Sierra den 120-Mark-Renner NASCAR Racing 2 heraus. Glatt hundert Mark billiger ist der Vorgänger dieses Spiels. Die alte Version von NASCAR Racing hat zwar weniger Extras zu bieten und kann auch von der Grafik her nicht mit Teil 2 mithalten. Das Fahrerlebnis ist aber schon ziemlich gut.
NASCAR 1 bringt mit Auto-Tuning in der Werkstatt und anspruchsvollen 3D-Rennen viel Fahrspaß fürs Geld. Neben der realistischen Steuerung gibt es auch simulierte Pannen: Fängt der Motor mitten im Rennen zu köcheln an, solltest Du schleunigst einen Boxenstopp einlegen.

Genre ..... Rennspiel
Macher ..... Sierra
Preis ..... rund 20 Mark
System ..... PC (8 MByte RAM, MS-DOS)
Für ..... 1 Spieler

- Realistisches Tourenwagen-Rennen inklusive Auto-Tuning
- Schwieriger Einstieg. PS-Profis fahren lieber auf Teil 2 ab

Dank eines prima Preis-Leistungs-Verhältnisses auf der Überholspur

SCREENFUN-Note ····▶ 2

Simon the Sorcerer 2

Superschurke Sordid wartet schon auf Simon

Selbst ist der Zauberer: An Bord eines Piratenschiffs greift Simon zum Schweißbrenner

Zauberer, entführte Jungfrauen und zottelige Trolle bevölkern die alten Märchen-Storys. Für Simon the Sorcerer 2 hat sich ein abgedrehtes Programmierteam diese Zutaten vorgenommen und gnadenlos durch den Parodie-Reißwolf gedreht. Herausgekommen ist durchgeknallte Rätselkost vom Feinsten.
Simon, der Held, ist kein Siegfried-Verschnitt mit Schwert und Muskeln. Simon ist ein schusseliger Zauberer. Er tritt dem Schurken Sordid nicht mit roher Gewalt entgegen, sondern durch das Lösen von Rätseln. Dank der sorgfältigen Übersetzung ins Deutsche bleibt bei dem Comic-Abenteuer keine Pointe auf der Strecke. Die Story ist umfangreich und originell. Von betrunkenen Flaschengeistern bis zu revoltierenden Holzwürmern mischen allerlei merkwürdige Gestalten mit – die würden garantiert jeden Märchenonkel erschrecken!

Genre ..... Adventure-Spiel
Macher ..... Softprice
Preis ..... rund 30 Mark
System ..... PC (8 MByte RAM, MS-DOS)
Für ..... 1 Spieler

- Komplexes und kolossal komisches Abenteuerspiel!
- Einige Puzzles haben arg abseitige Lösungen

Spaßiges Schnäppchen für leidenschaftliche Adventure-Fans

SCREENFUN-Note ····▶ 2

Descent

Mit dem Plasma-Geschütz ebnet sich der Flieger den Weg (o.)

Gut hinsehen! In den Stollen des Descent-Planeten liegen viele Gegenstände zum Einsammeln

Kosmische Felsbrocken dienen zum Rohstoffräubern. Das beschauliche Klopfen und Schürfen wird aber jäh gestört, als der Verteidigungscomputer durchschmort. Die Wachroboter werden umgepolt – und sperren die Bergleute ein. Das ist ein Fall für mutige Raumpiloten mit gutem Orientierungssinn. Der Flug durch die dreidimensionalen Stollen der Descent-Planeten ist ein flotter 360-Grad-Trip. Deine Mission lautet: die richtige Route anpeilen, die störrischen Roboter mit den Waffensystemen zerschrotten und die Bergleute retten.
Dank ausgefeilter 3D-Optik wurde Descent schnell zum Klassiker. Nach den heutigen Maßstäben ist diese Grafik jedoch etwas veraltet. Zwei Gründe sprechen aber immer noch für den Erwerb des Klassikers. Zum einen ist der Preis unwiderstehlich. Und zum anderen ist die 3D-Grafik flott und läuft auch auf einem älteren 486-Computer sehr gut.

Genre ..... Actionspiel
Macher ..... Interplay
Preis ..... rund 30 Mark
System ..... PC (8 MByte RAM, MS-DOS)
Für ..... 1 Spieler

- Schnelle Action der intelligenteren Art in drei Dimensionen
- Grafik von gestern. Die Missionen sind auf Dauer etwas eintönig

In die Jahre gekommener Action-Klassiker. Heiß ist aber der Preis

SCREENFUN-Note ····▶ 3

SEGA SATURN ACTION PACK
GET IT NOW!

SEGA SATURN
ACTION PACK

Laut
COMPUTERBILD 25/96:
" Computer Bild Qualitäts-Sieger "

Next Level 10/96 urteilt: „90%. Im Vergleich zu allen anderen Konsolen-Fußballspielen verläßt SWS '97 klar als Sieger den Platz."

Video Games 01/96 schreibt: „93%. SEGA Rally Championship ist derzeit das beste Rennspiel im Heimspielbereich..."

Oder nur
39,65 DM
monatliche Rate*

449,95 DM

* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis:
475,80 DM

Media Point
030 - 794 72 111
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen:
Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

Theo Kranz Versand
0931-57 16 01
Juliuspromenade II • 97070 Würzburg

dynatex
0231-557500-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom
089-546030 0
Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take
Computer & Videospiele
030-627 09 154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin

PROFI CHAT

SMUDOS SPIELSACHEN

Vom Lochkarten-Leser ging es zur eigenen Internet-Seite. Um ein Haar wäre Rapper Smudo von den Fantastischen Vier Spieleprogrammierer geworden. Aber dann kam ihm die Musik dazwischen.

BRAVO SCREENFUN Du bist bekannt als begeisterter Spieler. Was zockst du gerade?
SMUDO *Bei den Videospielen bekommst du mich schwer von den ersten Modulen für Nintendo 64 weg. Ich hatte mir sogar ein Gerät aus den USA beschafft, weil ich den Deutschland-Release nicht abwarten konnte. Beim PC habe ich gerade The Darkening auf der Festplatte. Die ganze Euro-SF-Stimmung gefällt mir sehr gut. Und Jürgen Prochnow kommt in seinen Videoauftritten cool rüber.*

BRAVO SCREENFUN Hältst du solche Ansätze Richtung „interaktiver Film" für gut?
SMUDO *The Darkening ist witzig, weil genug Spiel drumrum ist. Noch besser wäre es, wenn meine Entscheidungen in den Filmsequenzen weiterreichende Folgen hätten.*

BRAVO SCREENFUN Welches PC-System hast du zu Hause stehen?
SMUDO *Momentan einen Pentium 100… ja, ich weiß, das klingt ein bißchen schwach. Vor knapp zwei Jahren hatte ich ihn mir zugelegt, da war er mit das Schnellste, was es gab. Damals dachte ich mir:,Jetzt kauf' ich mir 'nen richtig schnellen Rechner.' Inzwischen kamen die ganzen billigen 166er Pentiums heraus, und mein 100er sieht schon ein wenig alt aus.*

BRAVO SCREENFUN Du bist sozusagen ein Computerfreak der ersten Stunde?
SMUDO *Meine erste Berührung mit Computern hatte ich bei meinem Vater in der Firma; da war ich gerade mal fünf Jahre alt. Mein Paps war Organisations-Programmierer. Den Berufsstand gibt's inzwischen gar nicht mehr. Damit die Kinder beschäftigt waren, gab er uns einen Stapel Lochkarten zum Spielen. Die konnte man prima durch die Lesemaschine jagen. Außerdem standen die ersten Geräte mit Bildschirm herum. Wir haben mit einem Texteditor Buchstabenzüge gemalt und sie mit INS und DEL hin und her fahren lassen. So richtig los ging es, als ich Holger auf der Schule kennenlernte. Er hatte einen Basic-Kurs von seinem Bruder angeschleppt, und wir haben zusammen Basic gelernt. Dann sind wir zu Horten in die Stadt gefahren und haben auf den Computern unsere kleinen Programme reingehackt.*

„Ich weiß nicht warum, aber ich hasse diesen blauen Igel!" – Bei Sonic schaltet Smudo ab

BRAVO SCREENFUN Welche Systeme hast du dir im Lauf der Jahre zugelegt?
SMUDO *Meinen ersten Sinclair ZX-81 habe ich noch selber zusammengebaut. Mit den Basic-Programmen wurde der Speicher zu schnell voll; also habe ich Assembler gelernt. Dann ging's weiter mit dem Commodore VC-20 und einem C 64. Mein Bruder hatte sich einen Amiga gekauft, aber ich bin gleich beim PC gelandet: einem 286er.*

BRAVO SCREENFUN Vor dem ersten Plattenvertrag hast du schon erfolgreich Spiele programmiert?
SMUDO *Es gab in den achtziger Jahren so eine Zeitschrift auf Diskette, die Input 64. Als ich 16 war, habe ich für die ein Adventure namens Price of Peril programmiert. Damit habe ich satte 3000 Mark gewonnen. Von dem Geld habe ich mir später einen schönen Urlaub in den USA gegönnt. Während meiner Zivildienst-Zeit hatte ich sogar eine Altenheim-Bewohnerverwaltung programmiert. Aber meine Leidenschaft waren immer Spiele, ich hätte gerne welche geschrieben. Aber dann bin ich mit der Musik doch zu einem abendfüllenden Beruf gekommen.*

BRAVO SCREENFUN Was machst du mit dem PC außer zu spielen?
SMUDO *Ich archiviere viel. Die ganzen Texte sind auf der PC-Festplatte, Cover, Bilder, Sounds. Da wir jetzt auch das Four Music-Label haben, kommen immer mehr Verträge und Bankkram dazu. Die Festplatte sollte keiner klauen, sonst bin ich ein toter Mann. Außerdem mache ich meine ganze Korrespondenz auf dem PC, Briefe und E-Mails. Ich pflege meine Web-Seite bei Sony Music; da kann man mir auch eine E-Mail schreiben. Die Adresse: http://www.sonymusic.de/Smudo.*

BRAVO SCREENFUN Beantwortest du alle Mails?
SMUDO *Ja, jeden Tag hocke ich mich eine Stunde hin und beantworte die E-Mails. Es kommen täglich so 10 bis 20 Mails rein. In vielen Fällen sind es Standardfragen wie,Wann seid Ihr wieder auf Tour?' oder,Wie ist die Beziehung zwischen den Fantastischen Vier und Rödelheim?'*

BRAVO SCREENFUN Was für eine Soundkarte steckt in deinem PC?
SMUDO *Eine stinknormale Soundblaster 16. Die läuft mit allen Spielen und klingt gut genug.*

BRAVO SCREENFUN Also keine High-End-Karte für die verwöhnten Musikerohren?
SMUDO *Musikalisch oder zum Produzieren nutze ich meinen Computer gar nicht. Das ist für mich eine Arbeits- und Spielmaschine. Er ist kein Musikinstrument, einfach zu sehr Allrounder. Ausnahme: Wenn unser Produzent Andy einen Track macht oder frische Samples, nehme ich ein lizenziertes Shareware-Programm, um sie zu loopen.*

BRAVO SCREENFUN Bist du mehr PC-Freak oder Videospieler?
SMUDO *Das Konsumgefühl ist ein völlig anderes. An den PC setze ich mich hin und spiele ein Epos. Command & Conquer, The Darkening oder ein dickes Adventure. Da nimmst du dir nichts für den Abend vor, das ist, als mache man sich's mit einem guten Buch gemütlich. Videospiele hingegen sind ein leichter Imbiß. Da kannst du schnell mal am Sonntagmorgen mit Mario durch einen Level hüpfen – das macht auch Spaß.*

BRAVO SCREENFUN Wie muß man sich Smudo bei einem gemütlichen PC-Spieleabend vorstellen?
SMUDO *Ich sitze an meinem großen Computer-Schreibtisch, auf dem sich viel Schnickschnack stapelt. Ich schaffe es nie, diesen Tisch leerzuräumen. Also schiebe ich die ganzen Stapel zusammen, um eine Kanne Kaffee oder ein Gläschen Ovomaltine abzustellen. Je nach Jahreszeit hole ich mir eine Bettdecke und einen kleinen Heizlüfter dazu. Ich bin nämlich jemand, der gerne leicht bekleidet durch die Wohnung hüpft.*

BRAVO SCREENFUN Wie oft gönnst du dir so eine Session?
SMUDO *Viel zu selten! So richtiges Night-Zocking schaffe ich bedauerlicherweise nur einmal im Monat.*

BRAVO SCREENFUN Und deine Freundin spielt mit?
SMUDO *Nein. Das würde ich mir einmal wünschen, aber das ist ein emotionaler Graben, der über die Jahre hinweg noch nicht geschlossen wurde. Sie ist dafür ein großer Flohmarkt-Fan, was mich wieder weniger interessiert.*

Smudo pflegt seine eigenen Web-Seiten im Internet. Unter http://sonymusic.de/Smudo gibt's neueste Infos und E-Mail-Anschluß

BRAVO SCREENFUN Du mußt deine Bandkollegen also nicht zum Mitspielen zwingen?
SMUDO *Thomas ist in unserer Gruppe derjenige, der mit mir diese Leidenschaft teilt. Höchst praktisch für den Zwei-Spieler-Modus von Wave Race! Wir haben extra einen großen 60-Hertz-Fernseher für den Tourbus besorgt, damit wir die US-Version anschließen können – dann wird,gewaveracet'. Thomas ist Motorradfahrer. Er findet, es ist das erste Spiel, bei dem du wirklich das Biker-Gefühl hast und dich voll in die Kurven legst.*

BRAVO SCREENFUN Auf eurem aktuellen Album „Live und direkt" steckt neben Live-Aufnahmen und Remixes sogar ein Computer-Programm.
SMUDO *Wir wollen nicht jedes Jahr ein neues Konzeptalbum machen. Da kam uns die Gelegenheit recht, jetzt den Ruf nach einer Live-CD zu stillen. Ich weiß auch nicht, warum so viele andere Acts wie die Toten Hosen derzeit Live-Platten veröffentlichen… entweder ist es die Erdstrahlung oder wird von den Sternen beeinflußt. Jedenfalls wollten wir etwas Besonderes machen. Die Remixes haben wir uns quasi selber geschenkt; meine Lieblinge sind die von den Krupps und den Jungle Brothers. Der CD-Plus-Track mit dem Bildschirmschoner war naheliegend; schließlich haben wir eine große digitale Fan-Gemeinde.*

BRAVO SCREENFUN Wie zufrieden warst du mit „Viertuell", der CD-ROM rund um die Fantastischen Vier?
SMUDO *Teils, teils. Im Vergleich zu anderen deutschen Produktionen dieser Art ist es bei aller Bescheidenheit das Beste, was bisher erschienen ist. Nicht zufrieden bin ich mit den hohen Hardware-Anforderungen. Da steht zwar,ab 486er/50 MHz' drauf, aber auf so einem System geht nix. 16 MByte RAM, Win 95, Pentium-Prozessor – dann macht das Teil Spaß. Womit ich auch unzufrieden bin, ist das Game-Design. Für so etwas brauchst du im Grunde Jahre. Eine weitere CD dieser Art ist jedenfalls nicht in Planung.*

BRAVO SCREENFUN Und dein Schlußwort?
SMUDO *Nachdem wir unsere „Live und Direkt"-Tour beendet haben, gebe ich mir eine schöne Spiele-Session!*

„Am PC spiele ich gerne ein Epos!" – Auf Smudos Festplatte hat die Space-Opera The Darkening einen Stammplatz

BRAVO SCREENFUN Gehst du unterwegs auf Spieleentzug, oder kommen die Kisten mit?
SMUDO *Den PC schleppe ich nicht mit, der ist doch ein wenig unhandlich. Wenn ich auf Tour gehe, habe ich Playstation und Nintendo 64 dabei. Wobei wir im Hotelzimmer sehr kreativ sind, wenn der Fernseher nicht die richtigen Anschlüsse hat. Dann wird die Glotze halt mal aufgeschraubt und nachgesehen, wie man das Videospiel irgendwie anklemmen kann…*

Fotos: K. Börner, Montage: Ch. Ziegler

SMUDOS N-64-CHECK

▲ **Wave Race** *„Das Wellengefühl kommt durch die 3D-Grafik und die glitschigen Soundeffekte so richtig schön wäßrig-echt rüber. Das Renngefühl ist mit den Jet-Bikes supergeil und völlig neuartig. Nur schade, daß nicht mehr Strecken drin sind. Meine Wertung? Sagen wir mal eine 1 minus."*

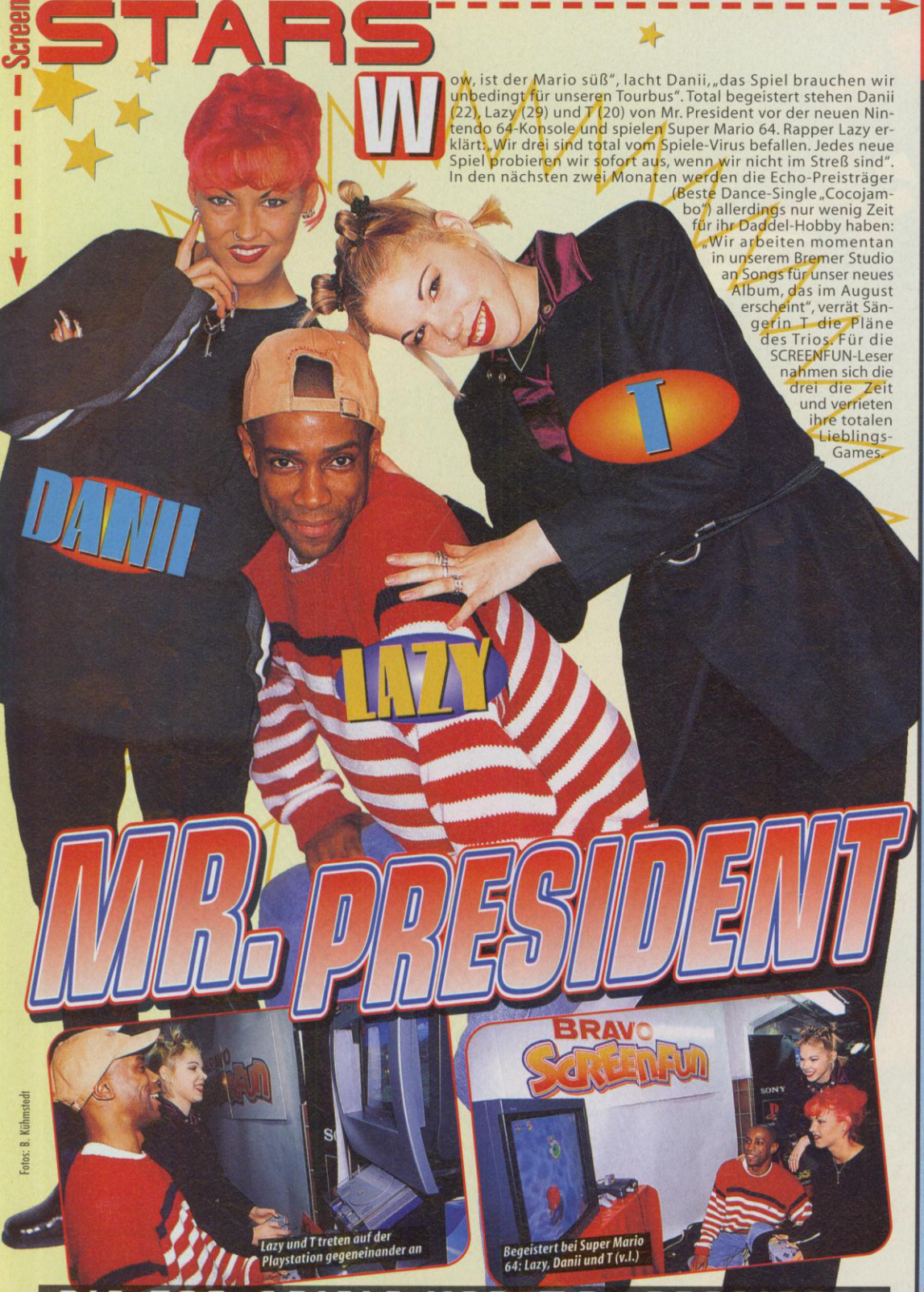
▼ **Shadows of the Empire** *„Für „Star Wars"-Fans wie mich ist das Modul toll. Immerhin bekommst du gleich drei Games in einem geboten. Der Sound ist absolut klasse. Allerdings mangelt es an der letzten Konsequenz; keines der drei Spiele ist so richtig genial. Note 2."*

◀ **Super Mario 64** *„Also, dieses Game verdient wirklich den Titel ‚bestes Videospiel der Welt'. Unglaublich, was im neuen Super Mario drinsteckt. Hier läufst du in einer echten 3D-Welt herum; die Steuerung mit dem Analog-Joystick ist ein Gedicht. Gründliches Entdecken wird belohnt und gefördert. Das ist eines der wenigen Spiele, bei denen sogar das bloße Zugucken Spaß macht. Eine glatte 1!"*

STARS

MR. PRESIDENT

Wow, ist der Mario süß", lacht Danii, „das Spiel brauchen wir unbedingt für unseren Tourbus". Total begeistert stehen Danii (22), Lazy (29) und T (20) von Mr. President vor der neuen Nintendo 64-Konsole und spielen Super Mario 64. Rapper Lazy erklärt: „Wir drei sind total vom Spiele-Virus befallen. Jedes neue Spiel probieren wir sofort aus, wenn wir nicht im Streß sind". In den nächsten zwei Monaten werden die Echo-Preisträger (Beste Dance-Single „Cocojambo") allerdings nur wenig Zeit für ihr Daddel-Hobby haben: „Wir arbeiten momentan in unserem Bremer Studio an Songs für unser neues Album, das im August erscheint", verrät Sängerin T die Pläne des Trios. Für die SCREENFUN-Leser nahmen sich die drei die Zeit und verrieten ihre totalen Lieblings-Games.



Lazy und T treten auf der Playstation gegeneinander an

Begeistert bei Super Mario 64: Lazy, Danii und T (v.l.)

Fotos: B. Kühnstedt

FRAGEN AN MR. PRESIDENT

SCREENFUN: *Welches Game spielt ihr im Moment am liebsten?*
T: *Ich bin ein großer Fan von Tekken 2.*
LAZY: *Mein Favorit ist Total NBA '96.*
DANII: *Ich mag Mario Adventure Land.*

SCREENFUN: *Was für ein System benutzt ihr zum Spielen: PC, Mac oder Playstation?*
LAZY: *Ich spiele auf der Playstation, N-64 und dem Power PC Mac 7200.*

SCREENFUN: *Wie heißen deine absoluten Lieblingsspiele?*
LAZY: *Toll finde ich Tekken 2, NBA Total '96, Air Combat und Formula 1.*

SCREENFUN: *Was ist die gemeinste Situation in deinem Lieblingsspiel?*
T: *Wenn ich nach drei Stunden Spiel immer noch nicht gegen den letzten Kämpfer gewonnen habe und meine Finger schon rot werden.*

SCREENFUN: *Habt ihr schon einmal in einem Spiel versagt? Und wie ist dann eure Reaktion?*
DANII: *Ich habe schon oft versagt, aber peinlich ist mir dabei nichts. Ich lache meist über mich, wenn etwas Blödes geschieht oder ich nicht auf das nächste Level komme.*

SCREENFUN: *Was ist dein peinlichstes Lieblingsspiel?*
LAZY: *Ich finde Pole Position so richtig klasse.*

SCREENFUN: *Wo gibt's die beste Grafik?*
DANII: *Tomb Raider ist optisch der Knaller.*

SCREENFUN: *Bei welchem Spiel ist der beste Soundtrack zu hören?*
LAZY: *Richtig begeistert bin ich von Ridge Racer II.*

SCREENFUN: *Was war dein erstes elektronisches Spielerlebnis?*
T: *Ich habe ganz einfach mit einem Game Boy und Tetris angefangen.*

SCREENFUN: *Welche Spielfigur haßt du am meisten?*
DANII: *Den gemeinen Hihatchi von Tekken kann ich nicht ab.*

SCREENFUN: *Wieviel Stunden spielst du durchschnittlich in der Woche?*
LAZY: *Wenn ich die Zeit dafür habe, fünf bis acht Stunden.*

SCREENFUN: *Was hast du auf Tour dabei?*
DANII: *Im Tourbus haben wir eine Playstation.*

SCREENFUN: *Für welches Spiel würdest du gerne den Soundtrack produzieren?*
LAZY: *Ich wäre der richtige Mann für Total NBA '96.*

SCREENFUN: *Was ist dein nächstes persönliches Computer-Projekt?*
DANII: *Die Erforschung meines PC zu Hause.*

SCREENFUN: *Wofür schaltest du den Computer aus?*
LAZY: *To make love.*

SCREENFUN: *Wie heißt dein Spiel-Motto?*
DANII: *Es macht viel Spaß, mit Computern zu spielen, aber Freunde sind wichtiger. Sie lachen und weinen mit einem, was eine Maschine nicht kann.*

DIE TOP-SPIELE VON MR. PRESIDENT

TEKKEN 2
Ein anspruchsvolles Fight-Game. Mächtige Spielfiguren setzen trickreiche Kampftechniken ein, um dem Widersacher ein k.o. zu verpassen. Komplexe Steuerung! (Sony Playstation, rund 100 Mark)

TOTAL NBA '96
Basketball-Simulation mit den Stars der NBA: Rodman, Schrempf und Kollegen liefern sich harte Kämpfe am Korb. Lebensnahe Animationen und 3D-Edeloptik. (Sony Playstation, rund 100 Mark)

RIDGE RACER REVOLUTION
Auto-Klassiker aus der Spielhalle: Schnelle 3D-Grafik und präzise Steuerung garantieren Super-Fahrspaß auf einem Großstadt-Rennkurs. (Sony Playstation, rund 50 Mark)

AIR COMBAT
Top Gun für den Hausgebrauch: Mit 14 verschiedenen Kampfjets geht es bösen Diktatoren an den Kragen. Dieser Action-Flugsimulator bietet jede Menge heiße Gefechte. (Sony Playstation, rund 50 Mark)

SAATCHI & SAATCHI

HEWLETT® PACKARD

Familiendrachen gibt's da, wo's Familiendrucker gibt. Die neuen HP DeskJets 690C/694C sind da.

Es waren einmal zwei Kinder. Eines Tages sagten sie zu ihrem Papa: „Papa, Papa, kauf uns einen Drachen." Da kamen die neuen HP DeskJets 690C und 694C des Weges. Mit Ausdrucken in HP Fotoqualität und unglaublichen Farben in 1001 Schattierungen. Da staunte der Papa: Das schafft nur eine zusätzliche Tintenpatrone mit 2 weiteren Farben. Und siehe da: Im HP DeskJet 694C war sie schon mitgeliefert. Doch des Glückes nicht genug: Sie druckten dunkelstes Schwarz, schärfste Kanten und weichste Rundungen mit bis zu 5 Seiten s/w und 1,7 Farbseiten pro Minute. Und mit dem speziell entwikkelten HP Zubehör wie Banner- und Fotopapier, Folien und Tinten sah alles noch brillanter aus. Und wenn der Papa keinen gekauft hat, dann quengeln die Kinder noch heute. Tel.: **01 80/5 23 12 17**, Faxabrufservice: **0 70 31/14 75 05** (Dokumenten-Nr.: -318) oder Internet: **http://www.hewlett-packard.de**

Die HP DeskJets 690C/694C bringen Leben aufs Papier.

DIE DRUCKER VON HP. STARKER AUSDRUCK. STARKER EINDRUCK.

Winners ONLY!

DU KRIEGST VON JEDEM ENDGEGNER DIE HUCKE VOLL? DARTH VADER LACHT ÜBER DEINEN FLUGSTIL? ODER KANNST DU MIT SCHUMI UND CO. NICHT MITHALTEN? KEINE SORGE: HIER IST DIE RICHTIGE HARDWARE FÜR ECHTE GEWINNER!

BRAVO SCREENFUN

Flight-PC

SYSTEM: Ganz gleich, ob Ihr auf den Spuren des Roten Barons oder auf denen von Luke Skywalker wandeln wollt: Wer fliegt, braucht Power. Versuche, mit weniger als einem 133-MHz-Pentium abzuheben, scheitern meist kläglich. Grafisch aufwendige Spiele bringen auch schon mal einen 166-MHz-Pentium aus der Puste. Dazu gehören beispielsweise Privateer II oder Wing Commander IV, die teilweise 50 Raumschiffe gleichzeitig in hoher Auflösung darstellen. Es ist völlig klar, daß hier auch mit Speicher nicht gegeizt werden darf: 16 MByte sind das Minimum. Eine schnelle 3D-Beschleunigerkarte ist ebenso notwendig wie ein möglichst schnelles CD-ROM-Laufwerk. Sonst geraten die oft sehr aufwendigen Video-Zwischensequenzen zur Diashow.

Flugspaß auch nach Stunden: Der Blackhawk liegt prima in der Hand

ZUBEHÖR: Der beste PC taugt nichts, wenn man immer wieder abgeschossen wird. Ein guter Flightstick, also ein Joystick ganz speziell zum Fliegen, ist ein Muß. Zu den besten Sticks zählen der Gravis Blackhawk und der Sidewinder Pro von Microsoft.

Der **Gravis Blackhawk** ist die richtige Wahl für alle, die einen guten Allrounder für DOS-Spiele suchen. Das große runde Gehäuse sitzt wie angegossen auf dem Tisch und hält auch heftigen Manövern stand. Die Lenkkräfte, also der Widerstand, den der Stick aus der Mittelstellung heraus hat, sind so gering, daß auch die kitzligsten Lenkmanöver gelingen. Die wichtigsten drei Tasten liegen beim Zupacken automatisch unter den Fingern. Zusammen mit der Ablage für den Handballen sorgt das für ermüdungsfreies Spielen auch bei längeren Sessions. Die vierte Taste ist zusammen mit dem Schubregler zum Gasgeben in den Flightstickfuß gewandert. Das einzige, was der Blackhawk vielleicht vermissen läßt, ist ein Cooliehat. So heißt ein kleiner Joystick im Joystick. Mit dem Cooliehat läßt sich die eigene Blickrichtung in einigen Spielen ändern. Sein Preis: rund 65 Mark.

Für alle, die sich auf Windows-Spiele beschränken, ist der beste Flightstick der **MS Sidewinder Pro**. Er hat alles, was das Fliegerherz begehrt: einen sicheren Stand auf dem Tisch, geringe Lenkkräfte für genaue Manöver und ein Cooliehat für besondere Steuerfunktionen. Damit ist aber noch lange nicht Schluß: Der Sidewinder läßt sich nicht nur in den üblichen Joystickachsen bewegen. Der Griff kann auch noch gedreht werden. Diese Funktion ist vor allem für Simulations-Profis gedacht. Sie steuern mit dieser Funktion das Seitenruder ihres Fliegers. Im Fuß des Sidewinders sind neben der Schubkontrolle, dem sogenannten Throttle, vier weitere Tasten untergebracht. Per Software lassen sie sich frei belegen. Damit habt Ihr die wichtigsten Funktionen stets parat. Zwar funktioniert der Sidewinder nur unter Windows. Doch das ist nicht sehr schlimm, da neue Spiele fast ausschließlich für dieses System entstehen. Ganz billig ist der Spaß aber nicht! Er kostet rund 90 Mark.

Nicht nur für Bruchpiloten: Der Sidewinder hat ein Cooliehat auf der Oberseite und einen Throttle im Fuß

Fotos: M. Koyser

Adventure-PC

SYSTEM: Wer auf Adventures steht, hat Glück: Die meisten dieser Spiele sind recht genügsam, was Rechenpower anbelangt. Ein 486er PC mit 66 MHz kommt mit vielen Spielen des Genres gut zurecht. Auch bei der Grafikkarte müßt Ihr nicht übertreiben: Eine Super-VGA-Karte mit 2 MByte Speicher reicht vollkommen aus. Aufgepaßt heißt es lediglich bei der Wahl eines CD-ROM-Laufwerks. Denn bei fast allen Adventures werden die Levels komplett von der CD-ROM aus geladen. Um lange Wartezeiten zu vermeiden, solltet Ihr mehr Geld in ein schnelles CD-ROM-Laufwerk stecken. Sehr gute Laufwerke mit 12- und 16facher Speed bekommt Ihr für etwas über 200 Mark.

ZUBEHÖR: Adventures werden in der Regel mit Maus und Tastatur gespielt. Spezialzubehör ist nicht notwendig.

Für Adventures reichen Maus und Tastatur

Action-PC

SYSTEM: Im Rechner kannst Du gar nicht genug Kraft haben, wenn Du Dir die Spielhalle nach Hause holst. 3D-Ballereien wie Tunnel B1, Sportsimulationen wie NHL Hockey und Jump&Runs wie Earthworm Jim sind echte Power-Fresser. Die aufwendigen 3D-Grafiken moderner Actionspiele in hohen Auflösungen bringen jeden Rechner zum Ächzen. Aus diesem Grund gilt: Das Schnellste ist gerade gut genug. Alles, was das Sparschwein hergibt, solltet Ihr deshalb in den Prozessor stecken. Zusammen mit einer schnellen 3D-Grafikkarte bringt ein Pentium ab 166 MHz aufwärts auch die anspruchsvollsten Action-Knaller in einer flotten Geschwindigkeit rüber. Damit der Prozessor auch frei durchatmen kann, dürft Ihr nicht beim Speicher geizen: Viele Konsolen-Umsetzungen brauchen gut und gerne 16 MByte. Weniger wichtig ist die CD-ROM-Leistung. Mit 8facher Geschwindigkeit befindet Ihr Euch hier auf der sicheren Seite.

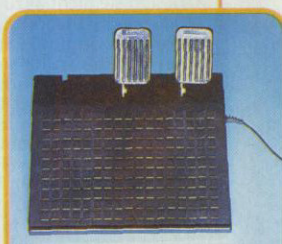
ZUBEHÖR: Die hektischen Manöver, die in Jump&Runs nötig sind, killen jeden analogen Joystick nach einer kleinen Weile. Deshalb ist für Action- und Sportspiele ein Gamepad besser. Erste Wahl ist auch hier das Modell von Microsoft: das **Sidewinder Gamepad**. Nicht weniger als neun Tasten auf der Oberseite und zwei an der Frontseite bietet dieses Gamepad. Alle Tasten sind angenehm abgerundet und gut zu erreichen. Der eigentliche Kick ist allerdings die Software, mit der sich das gesamte Gamepad frei mit Befehlen belegen läßt. Das ist besonders vorteilhaft bei Kampfspielen, die komplizierte Tastenfolgen für spezielle Bewegungen erfordern. Wer zum Gamepad noch den **Sidewinder Joystick** benutzt, bekommt einen weiteren Luxus geboten. An der Stirnseite des Gamepads ist nämlich eine Buchse untergebracht. Mit dieser Buchse lassen sich nicht nur bis zu vier Gamepads miteinander verbinden. Wahlweise findet hier auch der Sidewinder Pro seinen Anschluß. Zwischen den einzelnen Geräten kannst Du dann bequem per Tastendruck hin und herschalten. Zwar ist das Sidewinder Gamepad mit einem Preis von etwa 70 Mark nicht gerade das billigste seiner Art, doch mehr Funktionen bietet kein anderes.

Das Sidewinder Gamepad hat auf der Rückseite zwei Feuerknöpfe und eine Extra-Buchse. Dort kannst Du ein zweites Gamepad anschließen

Die Gamepad-Tasten sind schön griffig und gut zu erreichen

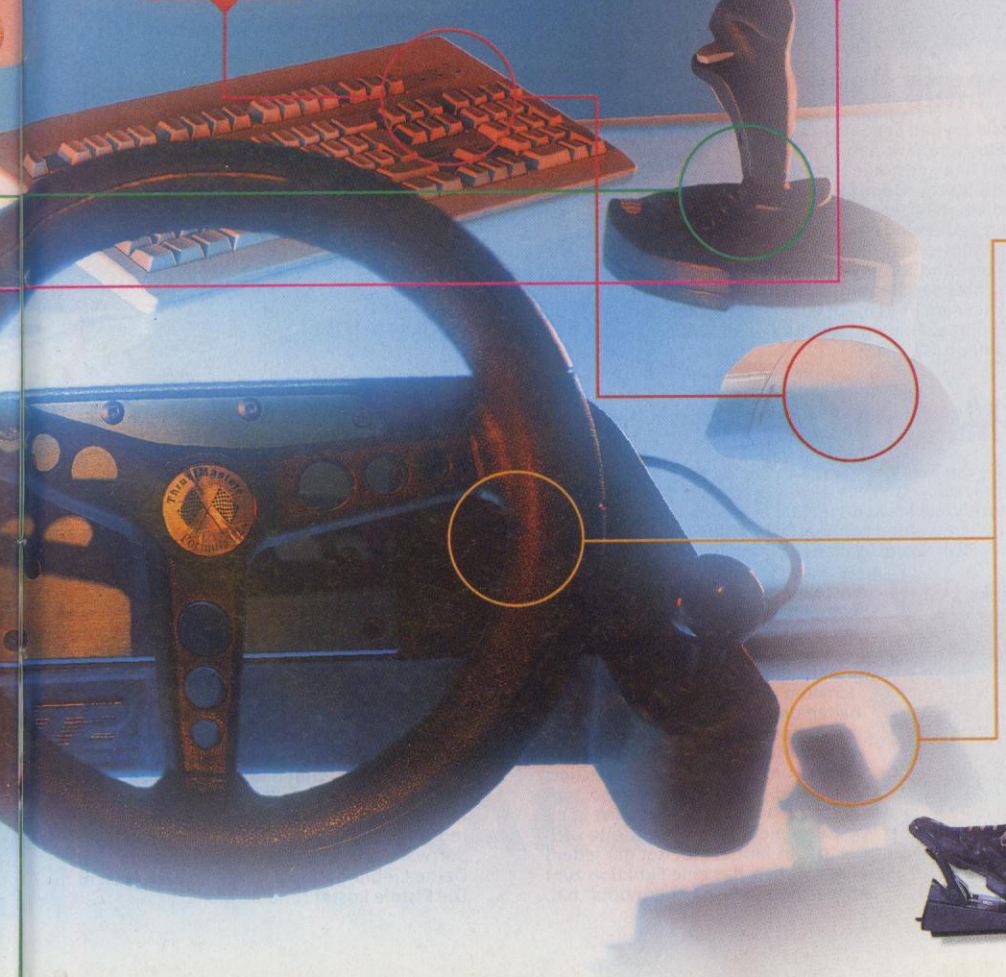
Renn-PC

SYSTEM: Wer auf dem Bildschirm so richtig Gas geben will, der sollte sich von vornherein um die nötigen Pferdestärken unter der Haube kümmern. Mindestens ein Pentium-Prozessor mit 133 MHz ist nötig, damit bei Rennspielen Freude aufkommt. Da sich Renn-Simulationen nur mit flüssiger Grafik gut spielen, sollte bei der Grafikkarte nicht geknausert werden. Am besten ist gleich eine Karte, die mit einem 3D-Beschleuniger ausgerüstet ist. Solche Karten belasten bei der Darstellung von 3D-Grafiken den Prozessor nicht. Damit der Spieler sich Replays von Rennen in voller Länge ansehen kann, haben manche Simulationen ziemlich viel Speicher nötig. Weniger als 16 MByte sollten es nicht sein. Ein wenig günstiger können die Renn-Freaks unter Euch dafür beim CD-ROM-Laufwerk wegkommen. Ein gewöhnliches 6- oder 8fach-Speed-CD-ROM ist allemal schnell genug, um die einzelnen Rennstrecken zu laden.



Cool: Die Pedale (o.) und der Schaltknüppel (u.) des T2

ZUBEHÖR: Das Wichtigste beim Renn-PC ist die Steuerung. Alle Billiglösungen wie Gamepads oder digitale Joysticks scheiden aus. Schließlich kann man nicht vernünftig Auto fahren, wenn der Joystick nur Vollspeed oder Vollbremsungen kennt. Oder wenn die Lenkung nur auf Volleinschlag reagiert. Für ehrgeizige PC-Piloten am besten bewährt hat sich das **Thrustmaster T2**. Das System besteht aus einem griffigen Lenkrad, einem Schaltknüppel und zwei Pedalen. Das Lenkrad sieht aus, als ob es gerade aus einem Ferrari ausgeliehen worden wäre. Selbst kleinste Lenkbewegungen gibt das T2 sauber an den Rechner weiter. Wie beim richtigen Auto stellt sich das Lenkrad von selbst wieder gerade, wenn Du es in der Kurve losläßt. Für die nötige Stabilität sorgen zwei Saugnäpfe und zwei Schraubzwingen. Damit bleibt das Lenkrad auch bei Hektik fest auf dem Tisch. Sein Preis: etwa 200 Mark.



Sound im PC

SYSTEM: Die schönsten Spiele taugen nichts, wenn Musik und Soundeffekte klingen wie aus einem alten Transistorradio. Damit auch die Ohren Spaß beim Spiel haben, gibt es für jeden Geldbeutel die richtige Lösung. Bei der Soundkarte fällt die Entscheidung leicht. Da die Zeiten aufwendiger MIDI-Musik fast vorbei sind, kannst Du auf teure Wavetable-Karten gut verzichten.

Die heute üblichen Audiotracks von CD-ROM bringt jede durchschnittliche Soundkarte gut zu Gehör. Achte aber auf die Kompatibilität zum Soundblaster-Standard. Dann kann nicht viel schiefgehen. Solche Karten gibt es schon für 50 bis 60 Mark.

Schwierigkeiten gibt es aber oft bei der Verbindung zwischen Soundkarte und CD-Laufwerk. Denn die Audiotracks kommen nur über ein bestimmtes Kabel in die Soundkarte, und es gibt leider verschiedene Kabelstecker. Am besten nimmst Du das CD-ROM-Laufwerk mit ins Geschäft.

ZUBEHÖR: Für den maximalen Sound sind natürlich auch entsprechende Lautsprecher nötig. Als kleine Lösung gibt es eine große Anzahl an Aktiv-Boxen für den PC. Diese Lautsprecher enthalten den Verstärker bereits. Teilweise bringen sie bis zu 160 Watt Leistung. Mit etwa 100 Mark sind sie nicht allzu teuer.

Wer in der Panzerschlacht die Artillerie in Original-Lautstärke hören will, der sollte sich nach einem System mit Subwoofer umschauen. Bei diesen Boxen ist der Baßlautsprecher in einem extra Kasten untergebracht und macht so richtig Druck. Für etwa 250 Mark ist schon ein brauchbares System zu bekommen, mit dem Du das ganze Haus zum Wackeln bringst.

Des weiteren sind Spiele, die das Dolby-Surround-System unterstützen, immer mehr im Kommen. Dabei kommen die Töne nicht nur von links und rechts, sondern auch noch von vorne und hinten. Soundkarten mit Dolby Surround gibt es für etwa 150 Mark aufwärts. Zwei Lautsprecher genügen dafür aber nicht, das ist klar. Damit das richtige Kino-Feeling entsteht, müssen vier aktive Boxen im Zimmer stehen und am besten noch ein Subwoofer dazu. Mit allen diesen Teilen ist dann allerdings die beste Ausrüstung beieinander, die es zur Zeit für den PC gibt. Ein kleiner Tip: Wenn Deine Stereoanlage ohnehin neben dem Rechner steht, dann schließ die Soundkarte einfach direkt an den Verstärker der Anlage an. Damit bekommst Du beim Spielen den vollen Sound, ohne daß Du extra Boxen kaufen mußt.

BEZUGSQUELLE: Galaxy, Plinganserstr. 26, 81369 München, Tel. 089 / 760 51 51

Game Killer

NINTENDO 64 – Hast Du es satt, in Pilot Wings niemals die letzten Aufträge zu erhalten, da es vorher immer zu einer Bruchlandung kommt? Willst Du endlich bei Mario 64 alle 182 Sterne besitzen? Ist die Macht bei Shadows of the Empire überall, nur nicht mit Euch? Der **Game Killer** hilft weiter. Das Modul dient als Adapter zwischen der Konsole und dem gewünschten Spiel. Dann stehen Cheats in Form vorgefertigter Spielstände zur Verfügung. Gleich eingebaut sind Hilfen für Mario 64, Pilot Wings, Mario Kart 64, Star Wars, Cruis'n USA und Wave Race 64. Der Clou ist die Erweiterung des Moduls mittels Lösungskarten. Diese Smart Cards beinhalten Cheats und Spielstände neuerer Spiele. Sie werden kurz nach Erscheinen der Spiele veröffentlicht. Der Game Killer kostet knapp 70 Mark.

Arcade Racer

SATURN – Das normale Joypad des Saturn eignet sich nicht gut für Rennspiele und Flugsimulationen. Das Fahrzeug kann nur ganz nach rechts oder links gesteuert werden. Einen anderen Weg geht der **Arcade Racer**. Dein Fahrzeug rast mehr oder weniger stark durch die Kurven, je nach Stellung des Lenkrads.

Es gibt die normalen Bedienungsknöpfe. Zwei extragroße Tasten dienen als Höhenkontrolle für Flugsimulationen. Ein klug durchdachtes Teleskop- und Kippsystem macht es möglich, Höhe und Neigungswinkel der Steuergriffe einzustellen. Damit läßt sich der Arcade Racer am Boden, auf einem Tisch oder zwischen die Beine geklemmt auf einem Stuhl bedienen. Das Lenkrad kostet allerdings knapp 120 Mark.

Analog Steering Wheel

NINTENDO 64 – Obwohl in USA erst die beiden Rennspiele Mario Kart 64 und Cruis'n USA erschienen sind, gibt es jetzt schon ein Lenksystem. Das Lenkrad übernimmt die Links-Rechts-Bewegung des kleinen analogen Steuerknüppels. Die beiden Fußpedale steuern das Auf und Ab. Alle anderen Knöpfe sind großzügig über die Steuereinheit verteilt, ein zusätzlicher Knüppel dient als Gangschaltung. Wie beim normalen Joypad ist ein Fach für ein Speichermodul vorhanden. Das Ganze wirkt stabil. Der Kauf ist aber Geschmackssache. Aufgrund des super durchdachten N64-Controllers lassen sich Rennspiele auch mit dem Analogstick exakt steuern. Wer aber gerne ein Lenkrad in der Hand hat, kann für rund 160 Mark zugreifen.

97 Laser Gun

PLAYSTATION – Die unten genannte Virtua Gun funktioniert im Prinzip wie die **97 Laser Gun**. Ihr Vorteil aber ist ein echter Laser, der sich als Zielhilfe oben auf dem Lauf befindet. Damit darfst Du natürlich nicht auf eine Person zielen. Der Strahl ist zwar extrem schwach, doch ist direktes Laserlicht nicht gut fürs Auge. Im Spiel zeigt ein roter Punkt auf dem Monitor, wohin der Schuß trifft. Das vereinfacht Spiele, für die eine Gun vorgesehen ist. Damit kommt Ihr rasch bis zur höchsten Schwierigkeitsstufe. Der vordere Handgriff ist abnehmbar. Erlaubt es das Spiel, könnt Ihr gleichzeitig bis zu zwei Guns verwenden. Preis: knapp 120 Mark.

Mega Memory Cartridge

NINTENDO 64 – Die heutigen Konsolenspiele werden immer komplexer. Verschiedene Hersteller bieten Speichermodule an, in denen die aktuellen Spielstände abgelegt werden können. Dazu zählen High Scores, Waffensysteme, Charakterwerte, Optionseinstellungen und komplette Rennkurse. Die Daten bleiben auch nach dem Ausschalten der Konsole erhalten und können zu Freunden mitgenommen werden. Das bisher größte Modul heißt **Mega Memory Cartridge** (rund 110 Mark) und speichert 5 MEG (640 KByte). Das ist 20mal so groß wie der Standard von 32 KByte. Der Speicher hat 20 Segmente, die aktive Seite wird angezeigt. Das Modul arbeitet mit jedem Spiel zusammen, das eine Funktion zum „Abspeichern auf Speichermodul" hat.

Virtua Gun

SEGA – Der Spiele-Polizist der Zukunft braucht natürlich seine **Virtua Gun**. Mit ihr lassen sich zum Beispiel die Terroristen aus Virtua Cop 2 sehr viel gezielter überwältigen als mit dem Joypad: Einfach den Stunner auf den Bildschirm richten, zielen und abdrücken – die Reaktionsschnelligkeit steigt um ein vielfaches. Allerdings funktioniert die Virtua Gun lediglich mit einer extra dafür gedachten Software. Informier Dich also vorher, ob sich Deine Lieblingsspiele damit spielen lassen! Die Pistole kostet rund 80 Mark.

Erreichbar ? Na klar. Mit Scall !

Backstreet Boys

- Ohne monatlichen Grundpreis.
- Mit Scall ist man erreichbar.
- Mit VoiceBox.
- Hohe Flächendeckung.

·Scall·
·T··Mobil··

NEU

88.–

98.–

KARSTADT·HERTIE

397 3 1749

Ein Job zum Träumen: Top-Spiele testen, Spielemessen besuchen, Starprogrammierer treffen. Pressesprecher sein ist toll, aber stressig

Die meiste Zeit verbringt ein Pressesprecher am Telefon

Auf diesem Riesenbildschirm werden neue Spiele getestet

Den dicken Predator hat Reza besorgt

Harte Arbeit: Erst spät abends wird gespielt

Herr und Meister über Hunderte von Spielen: Reza im prall gefüllten Softwarelager

Presse-sprecher

Traumjobs der Spielebranche

Fotos: B. Huber

Den ganzen Tag spielen und dafür Geld kassieren – so stellen sich die meisten Leute meinen Job vor", erklärt Reza Memari, Pressesprecher der Kult-Softwarefirma Acclaim. „Schön wär's! Dabei ist mein Job doch deutlich hektischer."

Mit seinen 21 Jahren ist Reza der jüngste Pressesprecher der Spielebranche. Dabei hat er schon acht Jahre Erfahrung! „Ich bin mit 13 Jahren frech zu einer Spielezeitschrift stolziert und habe meine Mitarbeit angeboten. Zuerst bekam ich kleinere Jobs. Mit der Zeit wurde ich mehr eingespannt. Das hat sich herumgesprochen – und nach dem Abitur kam der Anruf von Acclaim."

Seit drei Jahren arbeitet Reza fest bei Acclaim. Als erster darf er Spieleknüller wie Turok, MDK oder Alien Trilogy testen! Trudelt ein neues Game von den Labels Interplay, Acclaim oder Game Tek ein, geht's erst einmal ans Zocken. „Ich muß ja wissen, wovon ich rede", grinst Reza, „aber weil den ganzen Tag das Telefon klingelt, komme ich meist erst spätabends zum Spielen."

Anschließend informiert Reza die Redakteure von Zeitschriften, Fernsehen und Radio. Das nennt man Public Relations oder kurz PR. Mit einem Telefongespräch ist es für den „PR Executive" (so Rezas Visitenkarte) allerdings nicht getan.

Reza schreibt Pressemitteilungen. Er organisiert Wettbewerbe, TV- und Kinospots. Er verschickt Testmuster und kümmert sich um Spiele, wenn seine Firma einen Messestand braucht. Erscheint ein besonders heißes Spiel, geht Reza auf Tour: Mit dem Programmierer im Schlepptau werden Redaktionen in ganz Deutschland besucht. Das ist vielseitig, aber ganz schön stressig.

Reza (l.) mit SCREENFUN-Chefredakteur Anatol Locker

Was muß man können, um Pressesprecher bei einer Softwarefirma zu werden? „Man muß sich natürlich erstklassig mit Spielen auskennen. Darüber hinaus muß man gut reden und überzeugen können, denn nicht alle Titel sind immer so toll", erklärt er. „Für diesen Job gibt es keine spezielle Schule, den könnt Ihr nur in der Praxis lernen."

Interessiert Ihr Euch für so einen Job? Dann bewerbt Euch am besten um eine Praktikumsstelle als PR Assistent – so könnt Ihr feststellen, ob der Job bei der Lieblingsfirma Spaß macht.

CHECK DEN PRESSESPRECHER!

Was geht ab? Ein Pressesprecher oder Public Relations (PR) Manager vertritt seine Firma gegenüber der Presse und sorgt für einen reibungslosen Info- und Testmuster-Fluß

Ausbildung? Abitur schadet nicht, in der Softwarebranche sind Fachabschlüsse selten

Gehalt? Je nach Alter und Erfahrung zwischen 4.000 und 7.000 Mark monatlich

Arbeitszeit? 35 bis 40 Stunden, im Extremfall bis zu 60 Stunden pro Woche

Was muß man können? Ohne Englisch und Erfahrung mit Spielen geht nichts! Außerdem braucht Ihr Spaß am Reden und Telefonieren, Verhandlungsgeschick und sicheres Auftreten

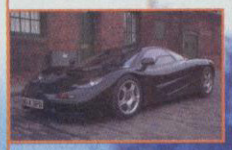
Über 4000 Pferdestärken in einem Spiel

DOPPELT SO SCHÖN UND ZWEIMAL SO SCHNELL

NEED FOR SPEED II

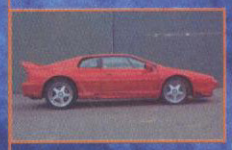
Acht der leistungsstärksten Autos der Welt

McLaren F1™



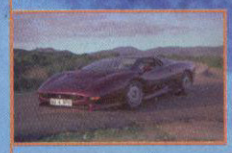
Lotus GT1™

Lotus Esprit V8™



Italdesign Cala™

Jaguar XJ220™



ISDERA Commentadore 112i™

Ford GT90™

Ferrari F50™

ELECTRONIC ARTS®

Acht der anspruchsvollsten und spannendsten Strecken weltweit

DOPPELT SO SCHÖN UND ZWEIMAL SO SCHNELL

Need for Speed 2

Für Windows® 95

PlayStation

FERRARI, FERRARI F50 und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von FERRARI S.p.A. Ford und Ford GT90 und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen und werden von Ford Motor Company unter Lizenz verwendet. ITALDESIGN, Calà, Nazca C2 und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von ITALDESIGN S.p.A. Einige Bilder des Calà, Nazca C2 und weiteres ITALDESIGN-Material (c)1997 ITALDESIGN S.p.A. Alle Rechte vorbehalten. Lotus, Lotus Esprit V8, Lotus GT1, Lotus Elise und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von Group Lotus Limited. McLaren, McLaren Cars Ltd., McLaren F1, McLaren F1LM,™ McLaren F1GTR und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von McLaren Cars N.V. ISDERA, Commendatore 112i, Imperator 108i und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von ISDERA. Einige Bilder des Commendatore 112i, Imperator 108i, Spyder 033i und weiteres ISDERA-Material (c)1997 ISDERA. Alle Rechte vorbehalten. Jaguar und XJ220 sind Warenzeichen von JAGUAR CARS LTD, ENGLAND und werden unter Lizenz verwendet. Einige Bilder des XJ220 (c)1997 JAGUAR CARS LTD, ENGLAND. Alle Rechte vorbehalten. Need For Speed, Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. und "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

Alle Outfits zu gewinnen!

SCREEN Wear

Speed-Outfit von Street Racer und Wipeout: Langarm-Shirt 1 und Wollmütze 2. Dazu passen weiße Sneakers (Homeboy, ca. DM 139) und eine grüne Baggy-Denim (Titus Mailorder, DM 149)

Klassisch: Zum 6 dunkelblauen Wipeout-T-Shirt trägt er helle Baggy-Pants aus quergestreiftem Cord, dazu Sneakers (Puma, ca. DM 119). Das Girl hat eine Bomberjacke 7 der Softwarefirma Electronic Arts an. Dazu passen der weiße Rock von KOOKAI (ca. DM 89), ein bauchfreies Top von Homeboy Sistaz (ca. DM 40) und rote Sneakers von Puma (ca. DM 119)

Wer kommandiert hier wen? Die schwarze Bomberjacke 5 und die Cap 3 des Strategieknüllers C&C machen sich gut zu farbigen Hosen (Homeboy, ca. DM 149). Sie trägt Homeboy-Schuhe (ca. DM 139)

Spiel mit mir… Los geht's! Mit dem engen T-Shirt 4 zum Race-Game Wipeout (ca. DM 41), hellblauen Baggy-Shorts aus Cord (Pash, DM 119) und einer hellblauen Venture Cap (Titus Mailorder, ca. DM 49) ist das Gamegirl (r.) unschlagbar!

Bezugsquellen der gezeigten Game-Fashion: Command & Conquer: zu bestellen bei Merchandising & More in Hamburg, Telefon: (040) 571 93 333 · Wipeout: zu bestellen über Million Dollar in London, Telefon: (0044) 171 376-7688 · EA (Electronic Arts): Diese Artikel sind leider reines Werbematerial, d.h. nur zu gewinnen: Street Racer: Reines Werbematerial · Alle anderen Produkte: Titus Mailorder, Telefon: (0251)539 395, Homepage im Internet: http://www.titus.de

Top-Fashion zu Top-Spielen!

Coole Bomberjacken, Shirts, Caps, Bags

Für Gameboys & Gamegirls!

Da zischt der Hase lang: Das T-Shirt mit dem witzigen Rabbit des Rennspiels Street Racer 11 gibt es in keinem Laden zu kaufen. SCREENFUN verlost es fünfmal!

Gamegirls sind sexy! Zum knallroten Viskose-Minikleid passen schwarze Boots mit Kniestrümpfen. Hip: eine schwarze Wollmütze von C&C 9 mit dem passenden Rucksack 8 dazu (DM 69 und DM 39,90). Cool, aber warm: Seine Bomberjacke 14 von Electronic Arts paßt perfekt zur lässigen Dickies (ca. DM 80)

Boys! Mit diesem Outfit weiß jeder, woran er bei Euch ist: Zu dem knallgelben „Feed Me"-T-Shirt 12 von Wipeout eignet sich eine dunkelblaue Worker-Pants mit aufgesetzten Beintaschen (Titus Mailorder, ca. DM 149). Dazu eine farblich passende Cap (Alien-Workshop, über Titus Mailorder, DM 49)

Girls! Das knallgelbe SCREENFUN-Shirt 13 in der Trendfarbe des Sommers liegt für Euch zur Verlosung bereit! Jeans-Mini von Miss Sixty (ca. DM 82), Airwalk-Schuhe (Titus Mailorder, ca. DM 139)

Kultig! Das hautenge Wipeout-Shirt (ca. DM 40) mit frechem Aufdruck 15 und die grauen Baggies (Dickies, ca. DM 90) sind die ideale Kombination für rasante Girls

Mobil: Die Record-Bag 10 zum Rennspiel Wipeout (ca. DM 60) ist ideal zum Software-Transport

So könnt Ihr gewinnen:

Schreibt die Nummer des gewünschten Outfits auf eine Postkarte. Schickt sie an:

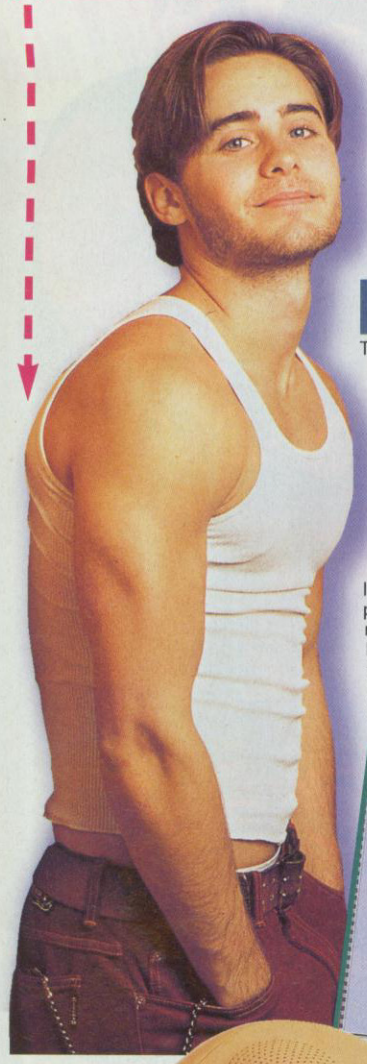
BRAVO SCREENFUN
Stichwort: SCREENFUN Fashion
Postfach 200221
80002 München

Oder schreibt eine E-Mail an:
screenfun1@aol.com

Einsendeschluß ist der 15. Juni 1997.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

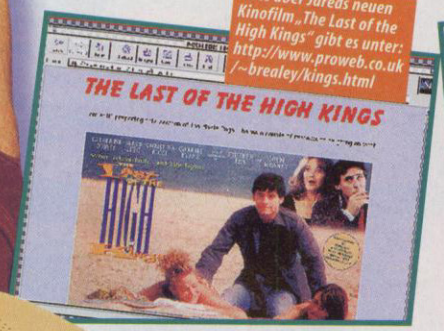
Fotos: Tamesch Magyar. Haare & Make-up: Bascha/Phoenix. Produktion: Bärbel Mießner

Jared Leto: Der Internet-King



Er ist der Shooting-Star des letzten Jahres: Jared Leto (24). In der TV-Serie „Willkommen im Leben" spielte er den Teenager Jordan Cantalano. Damit schaffte er über Nacht den weltweiten Durchbruch. Auch die großen Kino-Produzenten sind schnell auf den gutaussehenden Typen aufmerksam geworden. Im vergangenen Jahr drehte der Jungschauspieler gleich drei Hollywood-Streifen ab: „The Last of the High Kings", „Going West" und „Prefontaine". In den USA ist eine wahre Fan-Hysterie um den sensiblen Einzelgänger (Sternzeichen: Steinbock) ausgebrochen. Jareds Popularität schlägt sich auch im Internet nieder: Rund zwei Dutzend Homepages sind dem beliebten Schauspieler mittlerweile gewidmet. Dort decken sich seine Fans mit Bildern, Biografien und Storys ein. Eine ausführliche Liste mit den besten Jared-Links findet Ihr unter: http://www.tnef.com/jared_leto.html.

Jede Menge Informationen und News über Jared: http://www.nauticom.net/www/loribc/jared.htm



Alles über Jareds neuen Kinofilm „The Last of the High Kings" gibt es unter: http://www.proweb.co.uk/~brealey/kings.html

Eine tolle Fan-Page mit vielen Fotos findet Ihr unter: http://www.star-galaxy.com/img_page/IG/1/3/6/index_1.html

Killer-Babes: Nina, Anna und Michelle würden auch bei Baywatch eine gute Figur machen. In Tekken 2 (Playstation) beherrschen sie alle Kampfsport-Techniken

SPRICH MIT MIR!

Was ist gelb, piepst und sieht aus wie eine Bohne? *Der neue digitale Anrufbeantworter von Swatch! Das schrille Gerät kann bis zu 17 Minuten speichern. Es verfügt über Fernabfrage und eine Memo-Funktion. Ihr erhaltet das Teil mit dem coolen Look in den Swatch-Stores für rund 130 Mark auch in den Farben Blau und Anthrazit.*

Foto: BAK/Shooting Star, B. Huber, Das Team

Lustiger Computer Zoo

Wünschst Du Dir nichts sehnlicher als einen Hund, aber Deine Eltern sind dagegen? Hättest Du gern eine Katze, nur leider quält Dich eine Allergie? Macht nichts! Denn nun kannst Du Deine Tierliebe am Computer ausleben. Mit den zwei CD-ROMs Catz und Dogz (Mindscape, rund 30 Mark, für PC) kannst Du einen kleinen Liebling auf den Rechner holen. Wer eines der Haustiere „adoptiert" hat, muß es füttern, streicheln und erziehen – ganz so, als würde der Tier-Freund wirklich leben! Ebenso putzig sind die Phantasiewesen der Computersimulation Creatures (Millennium Interactive, 69 Mark, für PC). Die kleinen Norns leben in einer bunten Welt auf Deinem Computer. Sie können sich vermehren, sprechen und sogar sterben, wenn Du Dich nicht richtig um sie kümmerst. Im Internet gibt es bereits eine riesige Creatures-Fan-Gemeinde. Die Kuscheltier-Freunde unterhalten sich über ihre Norns. Und per E-Mail tauschen sie sogar Babys aus (http://www.cyberlife.co.uk/creatures.htm).

Virtuelle Kuscheltiere: Die „Norns" (o.) sind neugierige Wesen. Sie können sogar sprechen. Auch die „Catz" (l.) und „Dogz" (r.) wollen richtig mit Euch spielen

Schlagkräftig: Cop Tracy (o.) und Zirkus-Artistin Ellis (u.) sind die Heldinnen im Fightspiel Toshinden 2 (Playstation)

Sexy Playgirls

Spätestens seit Pamela Andersons Kino-Auftritt wissen wir, daß Frauen coole Fighterinnen sind. In „Barbwire" spielte Pam die knallharte Action-Heldin. Die angesagten Spielehersteller setzen schon länger auf den Trend, daß Girls das Zeug zum Terminator haben. Bestes Beispiel: Lara Croft, die Heldin im Mega-Seller Tomb Raider. Lara ist eine clevere und sportliche Archäologin. Sie beweist, daß harte Missionen auf männliche Muskelpakete auch mal verzichten können. Nina ist eine explosive Mischung aus Pam Anderson und Arnold Schwarzenegger. Sie fightet in Tekken 2 mit Strapsen und asiatischer Kampftechnik. Jill Valentine bringt in Resident Evil allen Feinden bei, daß die Waffen einer Frau sich nicht auf Mascara und Lippenstift beschränken. Und in Toshinden 2 behaupten sich die Sexy-Girls Tracy, Sofia und Ellis erfolgreich in 3D-Zweikämpfen. Wer wagt es da eigentlich noch, vom „schwachen Geschlecht" zu reden?

RESIDENT EVIL

TOMB RAIDER

Cool wie Rambo: Jill Valentine ist die härteste Kämpferin im Fightspiel Resident Evil (Playstation). Mit ihrem abgefahrenen Military-Look würde Jill auch auf jedem Techno-Rave ganz groß rauskommen

Hasta la vista, Baby: Lara Croft hat das Actionspiel Tomb Raider (PC, Playstation) zum Kult-Game erhoben. In knallengen Hot Pants und Girlie-Shirt sieht Lara sexy aus – zudem ist sie eine durchtrainierte Abenteurerin

MAUSSOUND

Mit dieser falschen Maus macht Ihr sicher jedem Computer-Freak eine Freude: kultverdächtiges Radio, das aussieht wie eine echte Computermaus! (Schwabinger Partyshop, 39,90 Mark).

IN

- *Workwear für Girls*
- *Super Mario 64*
- *Colibri-Haarsträhnchen*
- *Endlich wieder Rollerbladen*
- *Schon an die Sommerferien denken*

OUT

- *Evita-Look*
- *Langsame Downloads*
- *Nicht auf E-Mails antworten*
- *TV-Pause von Akte X*
- *Hausaufgaben bei Sonnenschein*

Energie bomben

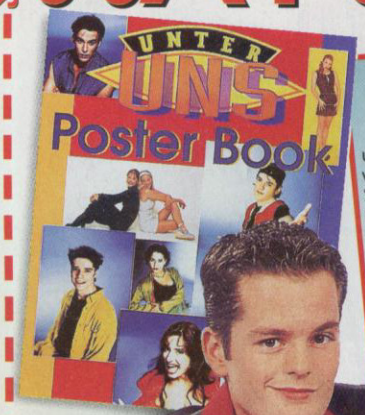
Doping für Game-Freaks: Der neue Powerdrink „Water Joe" hat eine spritzige Homepage im Internet

Wer stundenlang am Computer spielt, braucht eine Erfrischung für die Gehirnzellen. Wem die normalen Energy-Drinks wie „Red Bull" oder „Gatorade" zu langweilig sind, sollte zur Trendbrause „Bomba Energia" greifen. Die blaue Limonade enthält Vitamin C und Taurin. Die Flasche sieht aus wie eine Handgranate – der Drink sorgt angeblich für Bombenstimmung (erhältlich in Tankstellen, ca. 3,50 Mark). Models wie Naomi Campbell schwören statt dessen auf den kalorienfreien Wachmacher „Water Joe", ein Mineralwasser mit Koffeinzusatz (nur in den USA erhältlich, Infos unter http://www.waterjoe.com/). Ebenfalls in den USA beliebt sind die Tutti-Frutti-Seltzer von Schweppes in durchsichtigen Plexi-Dosen.

Star-Zitat

Ich bin süchtig nach dem Playstation-Game Formel 1. In der Band heiße ich darum nur noch Damon Hill

CAL von WORLDS APART

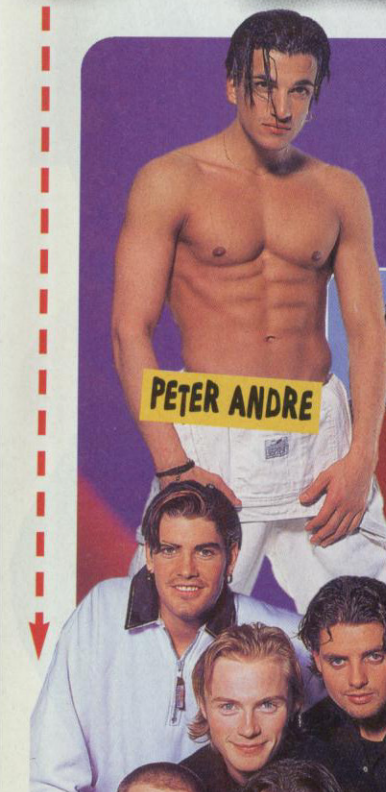


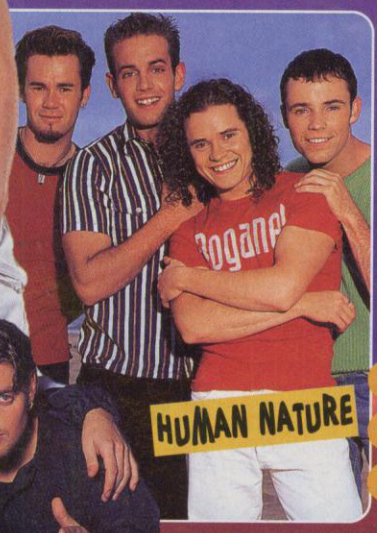
Als Boris alias Steffen Dürr im vergangenen Jahr seinen Abschied aus der Serie verkündete, waren viele weibliche Fans von „Unter uns" traurig. Doch seit Ende März wohnen wieder zwei Supertypen in der Kölner Schillerallee 10: die Brüder Gregor und Sebastian Sandmann. Den 17jährigen Schüler Gregor stellt André Dietz dar, der am 6. Juli 1975 in Koblenz geboren wurde. Andrés große Liebe ist die Musik. In seiner Freizeit spielt er Gitarre in der Bluesband „The Fourband". Zudem geht er gerne ins Kino und mag Bruce Willis. Maurice Karl spielt seinen Bruder Sebastian. In der Serie ist Maurice (geb. 21. Februar 1978 in Berlin) 16 Jahre alt und besucht ein Internat. Privat hält sich der attraktive Jungschauspieler mit Kickboxen fit und steht total auf die Musik von N'Sync und den Backstreet Boys. Sein Vorbild als Schauspieler ist der Action-Hero Jean-Claude van Damme. SCREENFUN verlost zehn tolle Posterbooks von „Unter uns". Schickt dazu eine Postkarte an BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Unter uns", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 15. Juni 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

UNTER UNS

ZWEI NEUE BOYS FÜR BODO!

Brüder zum Verlieben: Gregor (l.) und Sebastian Sandmann (r.)





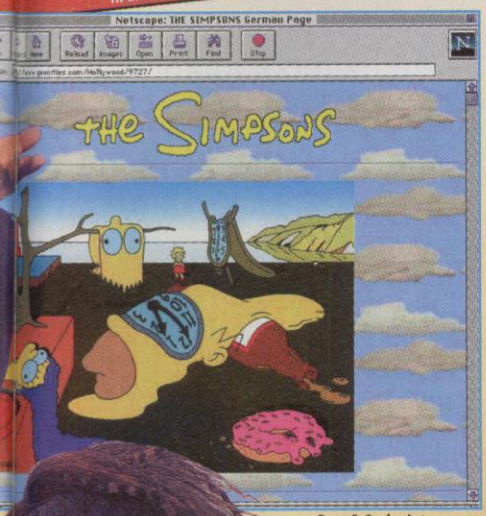
Die volle Star-Power findet Ihr bei BRAVO TV: Bei Moderatorin Jasmin Gerat geben sich die Stars in den nächsten Wochen die Klinke in die Hand. Los geht es am 13. April mit den Boys von Human Nature. Die Senkrechtstarter aus Sydney präsentieren ihre neue Single „You got it". Außerdem verraten sie Jasmin, was auf ihrer ersten Germany-Tour im Mai abgehen wird. Am 20. April tritt Goldener-Otto-Preisträger Peter Andre im Studio auf. Er singt für Euch seinen Hit „Natural". Und am 27. April ist Blümchen zu Gast im Studio. Die süße Techno-Queen hat die Aufnahmen zu ihrem neuen Album beendet und bringt ihre aktuelle Single „Nur geträumt" mit. Den 4. Mai sollten sich schließlich alle Fans des irischen Quintetts Boyzone rot im Kalender anstreichen: Ronan, Keith, Shane, Mikey und Steve präsentieren ihren ergreifenden Hit „Isn't it a Wonder". Außerdem talken sie darüber, was ihnen beim Videodreh im australischen Busch so alles passiert ist...

Auch von Jasmin Gerat gibt es News zu berichten: Die Moderatorin präsentiert neben BRAVO TV nach einer kurzen Pause auch wieder die Sendung „Heart Attack" auf RTL2. Außerdem hat Jasmin einen Englischkurs belegt und büffelt fleißig Vokabeln.

„Mein Privatleben kommt momentan völlig zu kurz", so Jasmin zu BRAVO SCREENFUN, „aber ich habe mir fest vorgenommen, bald einmal Urlaub zu machen und richtig zu relaxen. Am liebsten würde ich im Sommer nach Ibiza fahren. Dann schnappe ich mir ein Surfbrett und lerne Wellenreiten".

GEBALLTE STAR-POWER BEI BRAVO TV: IM APRIL UND MAI STEHT DIE TÜR NICHT STILL

BRAVO



Bart & Co. im Internet: Die deutsche Web-Site (o.) findet Ihr unter http://www.geocities.com/Hollywood/9727/

Begegnung der dritten Art bei den Simpsons: Vater Homer macht einen Waldspaziergang. Plötzlich landet ein UFO direkt vor seinen Augen, und bedrohliche Außerirdische steigen aus. Als Homer von seiner Entdeckung erzählt, will ihm niemand glauben. Am Ende wird dann doch das FBI eingeschaltet. Die Spezial-Agenten Scully und Mulder kommen nach Springfield, um den mysteriösen Fall aufzuklären.
Zahlreiche Prominente wie Michael Jackson, Madonna oder Aerosmith haben bereits als Zeichentrickfiguren Einzug in die Comic-Serie gehalten. Jetzt sind die „Akte X" Darsteller Gillian Anderson und David Duchovny fällig. Bei uns in Deutschland ist die Folge „The Springfield Files" leider erst Ende dieses Jahres zu sehen. Trotzdem können sich alle Fans der Serie freuen: Pro Sieben zeigt in diesem Jahr ohne Pause drei neue Simpsons-Staffeln.

TV NEWS

HEIKE MAKATSCH ist wieder auf dem Bildschirm. Die ehemalige BRAVO TV-Moderatorin hat sich im vergangenen Jahr ganz auf ihre Kinokarriere konzentriert („Männerpension", „Obsession"). Jetzt präsentiert die 25jährige auf RTL2 ihre eigene TV-Show, ab 10. April jeden Donnerstag um 23 Uhr. In „Makatsch – die Show" empfängt Heike prominente Gäste aus der Entertainment- und Musikszene. +++ Der „Melrose"-Star **HEATHER LOCKLEAR** und der Bon Jovi-Gitarrist **RICHIE SAMBORA** erwarten Nachwuchs. Das frisch vermählte Ehepaar wurde in Hollywood bereits beim Einkauf von Babyklamotten gesichtet. +++ SAT1 läßt das Raumschiff **VOYAGER** wieder fliegen. 39 neue Folgen der Star Trek-Serie werden immer samstags um 15 Uhr ausgestrahlt. Start: 12. April. +++ In den siebziger und achtziger Jahren war der **ROCKPALAST** die angesagteste Musiksendung mit Live-Acts. Jetzt feiert die WDR-Sendung ein Comeback: am 13. April mit **DIE PRINZEN** im Rahmen eines Deutsch-Rock-Festivals. Am 15. April rocken die **H-BLOCKX** ab. Am 1. Juni gibt's dann eine Punk-Nacht mit **BAD RELIGION**, **PULP** und den **STRAY CATS**.

Fotos: B. Kühmstedt, T. Buhe, F. Gabovitz, F.L. Lange

BRAVO TV-Moderatorin Jasmin Gerat moderiert nun auch wieder „Heart Attack" auf RTL2

MARIENHOF

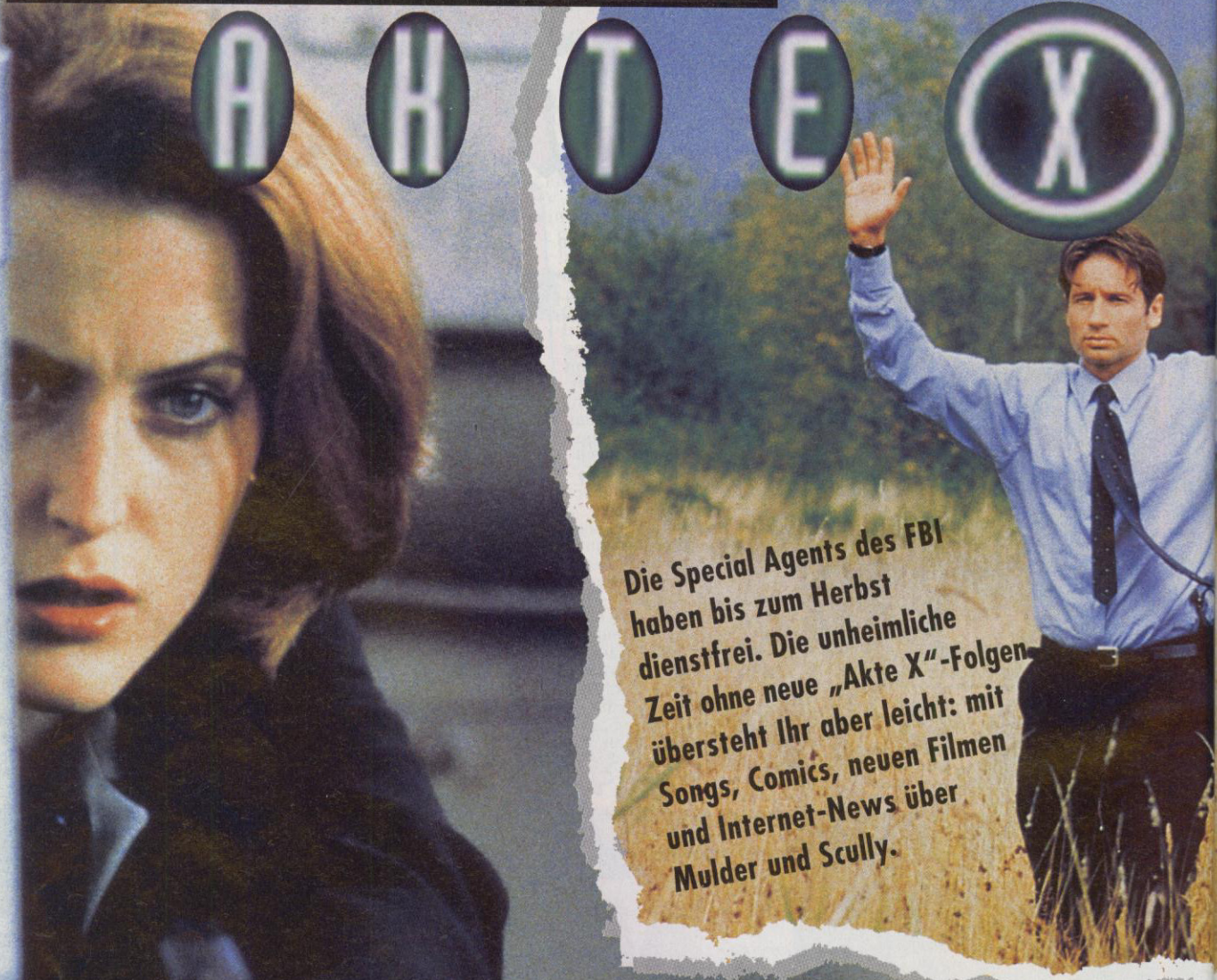
NEUE „ALTE" GESICHTER IN DER BELIEBTEN SERIE

Szene-Insider kennen Katja Keller bereits als Ex-Freundin von Udo Lindenberg und Sängerin der Hamburger Girlband „Funky Pussi Club". Jetzt ist die kesse 26jährige ins Schauspielfach gewechselt. Im Marienhof spielt sie die lesbische Hebamme Billi Vogt, die im Szene-Café „Foxy" jobbt. Ein weiteres bekanntes Gesicht ist Neuzugang Judith Hildebrandt (19). Sie moderiert seit zwei Jahren die „Hugo"-Show auf Kabel 1. Judith verkörpert im Marienhof die romantische Tinka Kuczinski, die total auf Boygroups abfährt. Sascha Heymans, den einige von Euch noch als Sieger der „BRAVO-Boy"-Wahl '96 kennen, spielt Tinkas Zwillingsbruder Tobias. Er fährt auf Rap-Musik ab und will um jeden Preis ein bekannter DJ werden. Privat steht der süße Jungschauspieler (18) mit den blauen Augen auf Klassik und hat mit seiner Serienfigur wenig gemeinsam: „Am liebsten sitze ich zu Hause an meinem Klavier oder gehe zum Skifahren".

Judith Hildebrandt & Sascha Heymans (l.), Katja Keller (r.)

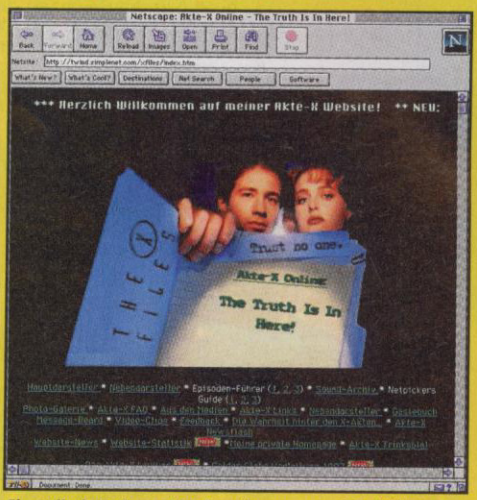
DIE NEUEN HIGHLIGHTS

AKTE X

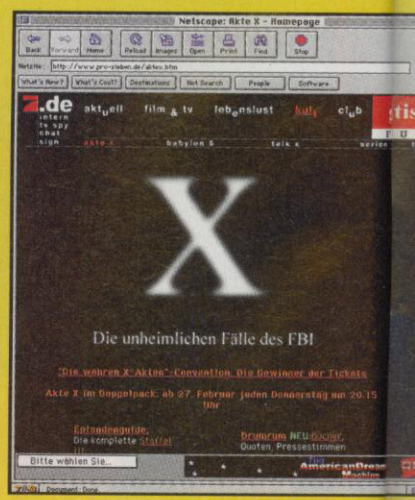


Die Special Agents des FBI haben bis zum Herbst dienstfrei. Die unheimliche Zeit ohne neue „Akte X"-Folgen übersteht Ihr aber leicht: mit Songs, Comics, neuen Filmen und Internet-News über Mulder und Scully.

DER KULT



Eine tolle deutschsprachige Fan-Homepage zu „Akte X" findet Ihr im Internet unter http://twind.simplenet.com/xfiles/index.htm

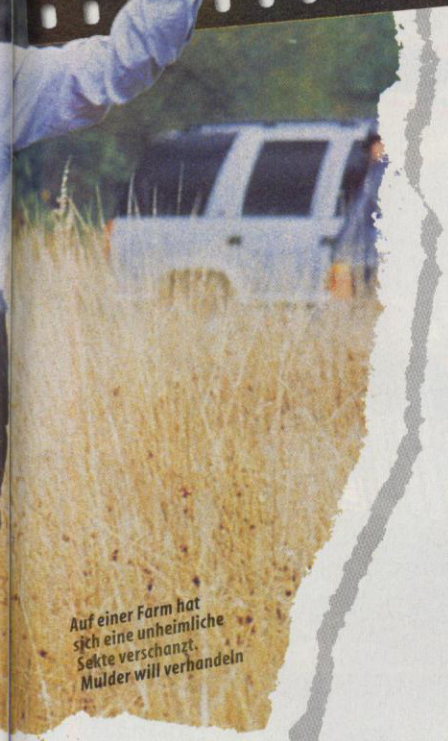


Die offizielle deutsche Seite mit dem Serienüberblick: http://www.pro-sieben.de/aktex.htm

Ein Serienmörder behauptet, er habe Fox Mulders Schwester getötet. In letzter Sekunde rettet Dana Scully ihren Kollegen vor dem Killer

Ist das Wesen ein gefangener Außerirdischer – oder eine Fälschung, mit der Mulder von seiner Spur abgebracht werden soll?

Ein satanischer Schönheitschirurg verstümmelt seine Opfer. Die FBI-Agenten legen ihm das Handwerk



Auf einer Farm hat sich eine unheimliche Sekte verschanzt. Mulder will verhandeln

Schafft Mulder es, mit undurchsichtigen Sektenmitgliedern zu verhandeln? Können Scully und Mulder den geheimnisvollen „Heiler" vor dem unerbittlichen außerirdischen Killer retten, der ihm auf den Fersen ist? Und was weiß Mulders Mutter wirklich über das Verschwinden seiner Schwester? **„Die Wahrheit ist da draußen"** – aber alle „Akte X"-Fans müssen sich noch bis zum Herbst gedulden. Erst dann gibt es die Antworten auf die Fragen, die in der letzten Folge der vierten Staffel auftauchen.

Zum Glück sind David Duchovny (Agent Mulder) und Gillian Anderson (Agent Scully) im Moment sehr aktiv. Das verkürzt die Wartezeit. **Gillian Anderson hat sich sogar ins Tonstudio begeben und einen Techno-Song aufgenommen.** Dabei sollte die Schauspielerin eigentlich nur den Text für eine Dokumentarfilmreihe sprechen. Dann war Gillian Anderson aber von dem Soundtrack für die Serie begeistert. Unbedingt wollte sie mit der Techno-Formation Hal zusammenarbeiten, von der die Musik kam. Das Ergebnis dieser Zusammenarbeit ist eine Single namens „Extremis". Mehrere Kult-DJs arbeiten noch an Remixen. Der Song kommt Ende April heraus.

Zu dieser Zeit startet in den USA der neue Film von David Duchovny: In „Playing God" (dt. Gott spielen) ist David in der Rolle eines verkrachten Chirurgen zu sehen. Man erwischt ihn, als er unter Drogen operiert. Er wird gefeuert und gerät in Unterweltkreise. Für eine Gangsterbande arbeitet er als Arzt. Dabei verliebt er sich ausgerechnet in die Freundin des Bosses. Das ist natürlich eine Affäre, die zu tödlichen Verwicklungen führt.

Gillian hat sich für einen friedlicheren Film entschieden. „The Mighty" (dt. Der Mächtige) handelt von einem Jungen, der mit sechs Jahren aufhört, zu wachsen. Gillians berühmte Partnerin vor der Kamera ist Sharon Stone. Und wenn „The Mighty" abgedreht ist, geht es gleich weiter: Es folgen die Dreharbeiten zu dem Streifen „Hellcab" (dt. Höllentaxi). Da soll es dann auch wieder etwas härter zugehen!

Jede Menge News zu David und Gillian findet Ihr, wenn Ihr ins Internet eintaucht. Da gibt es die offiziellen Seiten mit den Storys aller Folgen von „Akte X". Aber auch viele Fans haben Seiten ins Netz gestellt. Dort erfahrt Ihr den neuesten Klatsch über die beiden Stars.

Kräftig gerätselt wird zum Beispiel über die Frage, ob es zwischen Mulder und Scully endlich funkt. Oder die Surfer stellen sich vor, welche Intrigen der Cigarette-Smoking Man in den nächsten Folgen inszenieren wird. Denn soviel ist klar: **Auch bei den neuen Abenteuern geraten Scully und Mulder wieder in tödliche Gefahren.** Ihre Gegner sind gefährlicher als alles, was die beiden bisher kennen: Da ist etwa ein geheimnisvoller afrikanischer Clan. Seine Mitglieder saugen ihren Opfern die Körperfarbstoffe aus. Als sich das FBI einmischt, wird es brenzlig. Die Agenten befassen sich auch mit einem satanischen Chirurgen. In dessen Schönheitsklinik sterben die Patienten reihenweise. Auch eine unheimliche Sekte ist nicht begeistert davon, daß Mulder und Scully sich mit ihrem Glauben befassen. Die „X"-Agenten kommen auch einer anderen Verschwörung immer mehr auf die Schliche. Nämlich, wie die US-Regierung ihre geheimen Experimente und die Kontakte zu außerirdischen Lebewesen verschleiert.

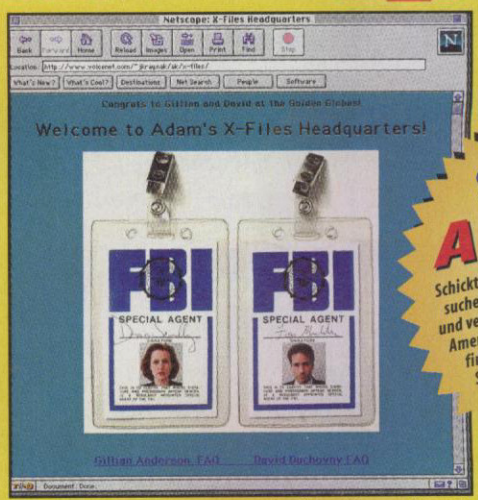
Ach, übrigens: Frodike von den Lone Gunmen hat wohl die Geheimnisse des Cigarette-Smoking Man entdeckt. Aber während Frodike gerade noch seine Story erzählt, zündet sich der „zigarettenrauchende Mann" einen neuen Glimmstengel an – und richtet anschließend das Zielfernrohr seines Gewehrs auf Frodike…

Akte X zum Schmökern

Auch als Comic-Helden sorgen die Special Agents Mulder und Scully für Hochspannung. Bisher gibt es fünf Folgen von „Akte X". In ihnen schlagen sich die beiden Geheimagenten wieder mit Monstern und Außerirdischen herum. Aber auch finstere Intrigen der US-Regierung machen ihnen zu schaffen. Erschienen sind die Comics im Carlsen-Verlag. Jeder Band kostet 19,90 Mark.

IM NETZ

Auf dieser amerikanischen Homepage könnt Ihr spicken, was in den US-Folgen schon passiert ist: http://www.thex-files.com



Hier hat ein amerikanischer Fan massig Bilder, Videos und Soundclips gesammelt: http://www.voicenet.com/~jkraynak/ak/x-files

Fotos: Laric/Sipa, Ken Staniforth/Fox

BRAVO SCREENFUN AKTION

Schickt Eure eigene „Akte X"-Story an uns! Wir suchen die fünf grusligsten Geschichten aus und veröffentlichen sie in der BRAVO Street bei America Online (AOL). Infos zur BRAVO Street findet Ihr ab Seite 88. Schreibt an BRAVO SCREENFUN, Stichwort Akte X, Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 15.6.1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Gillian Anderson (Agent Scully) wird jetzt auch noch Popstar: Sie spielt zusammen mit der englischen Techno-Band Hal ihren ersten Song ein

STAR WARS

Die Legende kehrt zurück

DIE „STAR WARS"-TRILOGIE WURDE MIT HYPERMODERNEN MITTELN AUFGEPEPPT. DAS ERGEBNIS SEHT IHR JETZT IM KINO

Eine Staffel von Raumgleitern rast durch das schwarze All heran und donnert direkt über Deinen Kopf hinweg – die Rebellen greifen den Todesstern des Unterdrückers Darth Vader an. Die Szene ist ein Höhepunkt des Films „Star Wars". Bei seinem Kinostart am 25. Mai 1977 hatte der „Krieg der Sterne" das Publikum total begeistert. Aber erst in der vollkommen überarbeiteten Fassung der „Star-Wars"-Trilogie hat diese Flugszene wirklich die gewünschte gigantische Wirkung. Regisseur George Lucas benutzt sämtliche technischen Möglichkeiten, die ihm seine eigene Firma ILM (Industrial Light and Magic) bietet. Das Ergebnis: Jetzt füllt die angreifende Raumschiff-Flotte die ganze Leinwand. Der THX-Sound dazu ist so gewaltig, daß er Dich regelrecht in den Kinosessel drückt.

Luke Skywalker (Mark Hamill)

Ein großes Team von Computer-Spezialisten hat die Originalfilme drei (!) Jahre lang bearbeitet. Viele Szenen wurden neu eingebaut – seinerzeit hatten sie technisch noch nicht umgesetzt werden können. Jetzt wirken die Flugszenen und außerirdischen Städte viel wirklichkeitsnäher. Wie echte Lebewesen bewegen sich auch die vielen seltsamen Gestalten, denen die Helden Luke Skywalker, Han Solo und Prinzessin Leia begegnen. Besonders der Gangsterboß Jabba the Hutt ist den Technikern gut gelungen.

Han Solo (Harrison Ford)

In Amerika sind die Kinos bei der Neuaufführung von Lucas' Weltraum-Märchen regelrecht gestürmt worden. Dort hat „Star Wars" mittlerweile bereits den Megahit „E.T." überrundet.

Jetzt ist es endlich auch in Deutschland soweit. „Krieg der Sterne" startete am 20. März. Ab 10. April kommt „Das Imperium schlägt zurück" in die Kinos. Ab 24. April folgt „Die Rückkehr der Jedi-Ritter". Alle „Star Wars"-Fans freuen sich darüber, in der neuen Version des Science-Fiction-Spektakels frische Tricks zu sehen.

Prinzessin Leia (Carrie Fisher)

Die Dreharbeiten zum ersten Teil der neuen Trilogie beginnen im Sommer. Der vorläufige Filmtitel lautet „The Clone Wars" (dt. Die Klon-Kriege). Der Film spielt zeitlich vor dem „Krieg der Sterne". Er handelt von der Entstehung des Dunklen Imperiums. Die Hauptrolle soll der junge Jedi-Ritter Ben Kenobi spielen. Sein Meisterschüler ist Anakin Skywalker (Lukes Vater). Anakin verfällt der dunklen Seite der Macht und wird zu Darth Vader. Im Kino soll dieser Film 1999 zu sehen sein.

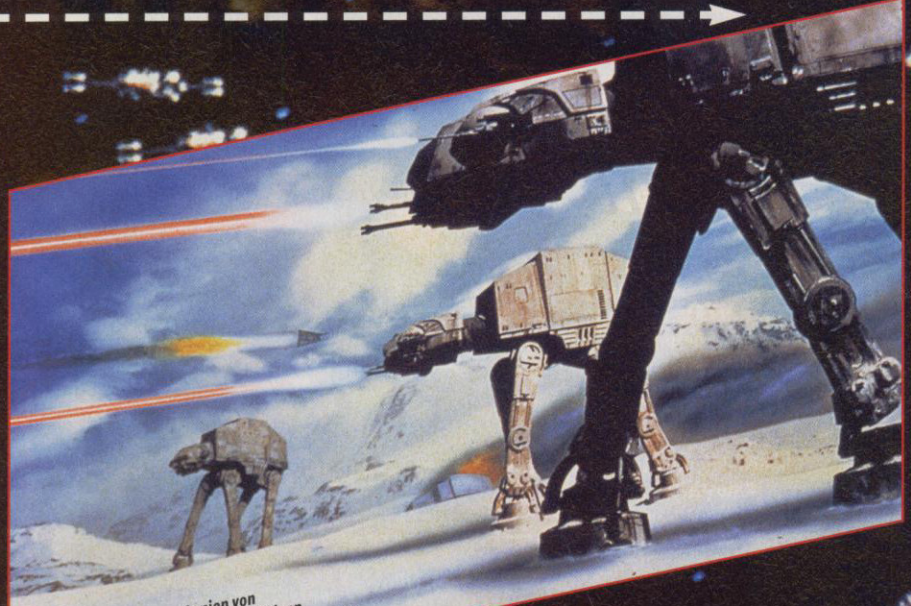
Die Roboter C-3PO und R2-D2 erleben wieder haarsträubende Abenteuer!

IRDISCHE HOMEPAGE

Für „Star Wars"-Fans hat die Filmgesellschaft von George Lucas eine riesige Site im Internet aufgebaut. Die Adresse: http://www.starwars.com. Hier findet Ihr alle Infos zum Film sowie Spiele, Bilder und Sound-Dateien. Außerdem könnt Ihr Euch per E-Mail „Star Wars"-News zuschicken lassen

SO WIR

Ein behäbiges Walroß (o.) stand Modell zu den Skizzen für Jabba the Hutt (r.). Der will im Film Han Solo an den Kragen



In der neu bearbeiteten Version von „Star Wars" bewegen sich auch die riesigen imperialen Kampfläufer viel geschmeidiger

VORSCHAU AUF STAR WARS-SPIELE

X-WING VS. TIE FIGHTER

Die Piloten der Rebellentruppen schätzen die Kampfkraft der X-Wing-Raumjäger. Die Schergen des Imperiums greifen in den meisten Fällen in TIE Fighters an. Im neuesten Action-Simulator von LucasArts besteht die Wahl zwischen beiden Seiten. Per Modem oder PC-Netzwerk düsen bis zu acht Piloten gleichzeitig durch den Weltraum. Über 50 Flugmissionen erstrahlen im taufrischen Grafikgewand. Als Vorlage nahmen die Programmierer die Raumschiff-Modelle aus dem Archiv von Lucasfilm. Starterlaubnis wird im Juli '97 erteilt. Zu der Zeit soll die deutsche Version von X-Wing vs. TIE Fighter für den PC erscheinen.

REBELLION

In diesem ersten „Star Wars"-Strategiespiel tobt der Kampf um die Vorherrschaft in einer Galaxis. Nur wer die über 100 Sonnensysteme kontrolliert, gewinnt das Spiel. Du leitest den Rohstoff-Abbau, die Verteilung der Sternenflotten und die Erforschung neuer Planeten. Geraten zwei verfeindete Raumschiffe aneinander, mußt Du die Schlacht in Echtzeit steuern. Je nachdem, ob man für Imperium oder Rebellen spielt, gibt es andere Helden. Durch den Einsatz von Figuren wie Han Solo oder Luke Skywalker steigen die Erfolgschancen. Rebellion erscheint im August '97 für den PC.

JEDI KNIGHT

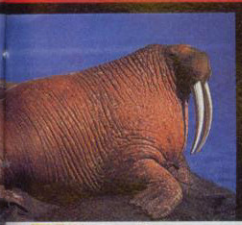
Der Orden der Jedi-Ritter steht vor der Zerreißprobe: Jerec und sechs andere Dark Jedis haben sich der dunklen Seite der Macht angeschlossen. Nur Du kannst diese Verschwörung noch stoppen. In der Rolle von Katarn geht es durch über ein Dutzend 3D-Labyrinthe. Zahlreiche Waffen wie Laserschwerter und Thermo-Kanonen stehen zur Verfügung. Mit der Macht kann sich Katarn heilen und durch Wände sehen. Das Actionspiel erscheint im August '97 für den PC. Eine Playstation-Umsetzung soll später folgen.

BRAVO SCREENFUN AKTION

Noch bevor das Spiel Jedi Knight in Deutschland auf den Markt kommt! Drei SCREENFUN-Leser haben die Chance, das langerwartete Action-Game in unserer Redaktion auf Herz und Nieren zu prüfen! Willst Du wissen, ob Du den Mächten des Bösen gewachsen bist? Schick bis zum 2. Mai eine Postkarte mit dem Kennwort Jedi Knight an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200221, 80002 München. Das Los entscheidet. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Fotos: 1997 Lucasfilm Ltd, IFA Bilderteam; TM & © 1997 Lucasfilm Ltd, licensed to vgs verlagsgesellschaft, Köln

EIN UNSCHULDIGES WALROSS ZUM OBERSCHURKEN JABBA THE HUTT



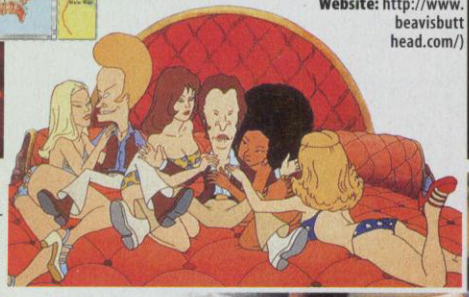
Naturgetreue Kopfbewegungen sollen möglich sein. Darum wird Jabbas Kopf erst als Gerüst gebaut (o.). Dann füllt man es mit Kunststoffmasse aus (r.)

Die „Star Wars"-Techniker haben für die Filmfiguren viele raffinierte Tricks benutzt. Welche, das erfahrt Ihr im toll gestylten Buch „Star Wars" (vgs-Verlag). Ein Exemplar davon verlosen wir! Schlagt dazu Seite 98 auf.

Böse und gemein: So sieht der fertige Obergangster Jabba the Hutt im Film aus

Beavis & Butthead do America

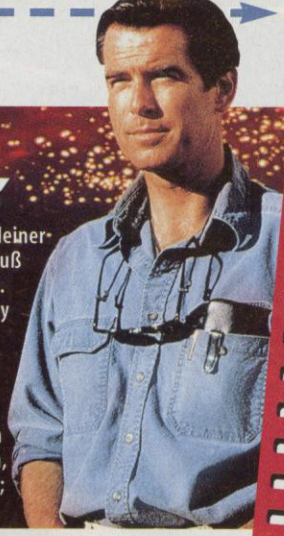
Könnt Ihr Euch die Chaoten Beavis und Butthead ohne Fernseher vorstellen? Nein? Gut – sie können es nämlich selbst nicht. Als ihnen das gute Stück geklaut wird, begeben sich die Comic-Helden auf eine Suche, die sie quer durch Amerika führt. Klar, daß es dabei nicht gerade friedlich zugeht. Für die Musik beim ersten Spielfilm mit Beavis & Butthead sorgen unter anderem die Red Hot Chili Peppers, No Doubt, AC/DC und LL Cool J. (**Kinostart:** 15. Mai; **Website:** http://www.beavisbutthead.com/)



Fotos: Intertopics

Dante's Peak

Dante's Peak ist ein kleiner, malerischer Ort am Fuß eines riesigen Berges. Nur der Forscher Harry Dalton (gespielt von **Pierce Brosnan**) ahnt eine Katastrophe: Der Berg ist eigentlich ein Vulkan, der kurz vor dem Ausbruch steht. Aber keiner hört auf seine Warnungen, bis es fast zu spät ist. Dann beginnt die Flucht aus dem Inferno aus Lava, Asche und Flammen… (**Kinostart:** 10. April; **Website:** http://www.dantespeak.com/)



Metro

Eddie Murphy schlägt wieder zu: Als Verhandlungsspezialist Scott Roper hat er es mit skrupellosen Geiselgangstern zu tun. Denen geht der Polizist mit dem lockeren Mundwerk so auf den Geist, daß sie enerviert aufgeben. Dann allerdings gerät Roper an den eiskalten Killer Michael Korda. Der läßt sich nicht irritieren und kennt nur ein Ziel: Scott Roper muß sterben… (**Kinostart:** 8. Mai; **Website:** http://www.movies.com/metro/)

Beverly Hills Ninja – Die Hampfwurst

Haru (**Chris Farley**) wird als Kind in Japan an einen Strand gespült und von Ninjas erzogen. Leider ist aus ihm kein richtiger Kämpfer zu machen – dazu ist er ein viel zu großer Fan von gutem Essen. Trotzdem zögert er keinen einzigen Moment, als seine Hilfe im fernen Beverly Hills gebraucht wird. Bis er dort einer geheimnisvollen Schönen endgültig aus der Patsche helfen kann, geht noch einiges zu Bruch. (**Kinostart:** 17. April; **Website:** http://www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/movies/Ninja/index.html)

KINO KLATSCH

David Duchovny, Star der Kultserie „Akte X", ist offenbar auch im Bett ein Superstar. Das behauptet jedenfalls die Schauspielerin **Mandy Komlosy,** die acht Monate lang eine Affäre mit ihm hatte: „David ist ein überirdischer Lover. Unterm Bettlaken ist er ein wunderbares Monster. Wir liebten uns vier, fünf Stunden nonstop." Außerdem soll David auch sehr romantisch sein: „Er machte mit mir Liebe, umgeben von einem Meer brennender Kerzen, und legte klassische Musik auf."

Whitney Houston ist mal wieder sauer auf ihren Ehemann **Bobby Brown.** Der hat sich in **Mel B** von den Spice Girls verknallt. Das Spice Girl besuchte ihn sogar kürzlich bei einem Konzert von Bobbys Band New Edition im Backstage-Raum. Pech für Bobby, daß er dabei von Whitney überrascht wurde. Jetzt will sie, daß das Spice Girls-Poster aus seinem Tourbus entfernt wird.

Aerosmith-Boss Steven Tyler ist gar nicht begeistert, daß seine Tochter **Liv** mit **Joaquin Phoenix** (Bruder von River Phoenix) zusammen ist. Er hält Joaquin, der in „To Die For" einen jugendlichen Killer spielt, für ziemlich seltsam: „Joaquin ist im echten Leben noch beängstigender als im

CHAT KIMBLE

...IMMER AUF DER FLUCHT

CHAT KIMBLE, ELEKTRONISCH-TECHNISCHER ASSI BEI DER SPIELE-SOFTWARESCHMIEDE RAVE & BURGER STEHT AUCH DIESMAL WIEDER VOR EINER SCHIER UNLÖSBAREN AUFGABE...

© Jan & Norbs 1997

Screen SURF

DER ULTIMATIVE Online-Fun!

„TV-Studio": Hier gibt es Infos zu angesagten Serien und Fernsehstars (o.). Im „Backstage"-Bereich (u.) könnt Ihr Euch die neuesten Musik- und Videoclips auf Euren Computer laden und Top-Stories aus der BRAVO lesen

BRAVO SCREENFUN AKTION

Lust auf Surfen, aber kein Modem im Haus? Wenn Ihr uns bis zum 15.6. eine Karte schickt (BRAVO SCREENFUN, Kennwort Modem, Postfach 200221, 80002 München), könnt Ihr eines von fünf AOL-Modems gewinnen. Für die Techniker unter Euch: Das Modem sendet mit 28.800 Bits pro Sekunde und beherrscht den V.34-Standard. Für die Nicht-Techniker: Das Biest ist schnell! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinner werden benachrichtigt.

BRAVO

Der große Spaß ist nur einen Mausklick weit weg: in der BRAVO Street auf AOL. Dort erfahrt Ihr alles über Eure Lieblingsstars, seht Videos, stellt Fragen an das Dr.-Sommer-Team und entdeckt das Online-Angebot der SCREENFUN.

Hautnah: In der BRAVO Street erhaltet Ihr Facts über Eure Lieblingsstars. Und in den Live-Chats könnt Ihr ihnen persönlich Fragen stellen

Foto: M. Kayser

Es gibt eine Straße in der Online-Welt, in der Du Deinen Stars begegnen kannst, heiße Show-News erfährst und ständig nette Leute triffst. Es ist die BRAVO Street in America Online, kurz AOL. Wenn Du einen entsprechenden Computer hast, findest Du sie total easy:

Was ist die BRAVO Street?

Die BRAVO Street ist ein Angebot des Online-Dienstes AOL. Bei AOL können Mitglieder gegen Gebühren Informationen und Datenbanken abfragen. Darüber hinaus können sie in das weltweite Datennetz Internet gelangen, elektronische Post (E-Mail) versenden und die zahlreichen Unterhaltungsangebote nutzen – wie auch die BRAVO Street. In Deutschland hat AOL zur Zeit rund 200.000 Mitglieder, weltweit sind es rund 7 Millionen.

Welchen Computer brauche ich, um die BRAVO Street zu nutzen?

Erstens brauchst Du einen MS-DOS-PC mit 486- oder Pentium-Prozessor, der mindestens 4 MByte Arbeitsspeicher besitzt sowie eine VGA-Grafikkarte und eines der Standard-Betriebssysteme Windows 3.1 oder Windows 95 (insgesamt etwa 2.000 Mark). Mittlerweile kommst Du auch mit einem Macintosh-Rechner zur BRAVO Street. Zweitens brauchst Du ein Modem, das mindestens 14.400 Bits pro Sekunde, besser 28.800 Bits pro Sekunde überträgt (etwa 200 Mark). Dieses Gerät verbindet den Computer mit der Telefonleitung, über die die Daten übertragen werden. Drittens: Für Hörbares brauchst Du eine Soundkarte (rund 150 Mark).

Wie verbinde ich meinen Computer mit AOL?

Die Verbindung läuft über die Telefonleitung. Der Computer wählt eine spezielle Nummer von AOL an und wird automatisch mit dem AOL-Rechner verbunden. Der ist wiederum mit Tausenden von anderen Rechnern auf der ganzen Welt gekoppelt. In Deutschland gibt es derzeit 60 lokale Einwahlknoten, über die Ihr Verbindung aufnehmen könnt. Von den meisten Orten aus ist die BRAVO Street zum preiswerten Orts- oder Nahtarif erreichbar.

Wie werde ich Mitglied bei AOL?

Ruf einfach die AOL-Mitgliederbetreuung unter 0180/55 22 0 an. Bestell dort die AOL-Software inklusive Registriernummer und Registrier-Paßwort. Die Software mußt Du auf dem Computer installieren. Dann ist das AOL-Angebot in vollem Umfang zugänglich. Die ersten 30 Tage sind gebührenfrei. Danach mußt Du Dich entscheiden, ob Du den Dienst gegen Gebühren weiter nutzen möchtest. Wer unter 18 ist, kann nur über seine Eltern oder volljährige Geschwister Mitglied bei AOL werden.

Was kostet mich die AOL-Mitgliedschaft?

Die monatlichen Grundgebühren betragen 9,90 Mark, inklusive zwei Freistunden. Jede weitere Minute kostet 10 Pfennige. Dieser Preis beinhaltet die Nutzung aller AOL-Angebote, des Internet und der E-Mail. Zu den AOL-Gebühren kommen die Telefonkosten hinzu. Wie bei einem normalen Telefongespräch hängen sie davon ab, wie lange Du telefonierst.

Wie komme ich zur BRAVO Street?

1. Windows starten (bei Windows 3.1 mußt Du „win" eingeben). 2. AOL starten (Doppelklick auf das blaue AOL-Dreieck) 3. Klick auf die Taste „Kiosk" in der AOL-Übersicht). 4. Doppelklick auf die Zeile „BRAVO Street" im Textfenster.

Street

ScreenFun!

Neues Spielzimmer in der BRAVO Street: Seit Anfang April könnt Ihr unser AOL-Angebot nutzen (Kennwort: SCREENFUN). Ihr erreicht uns über das Navigationsfenster der BRAVO Street (Kennwort: BRAVO). Es öffnet sich automatisch, wenn Ihr die Online-Straße betretet. In dem neuen Raum dreht sich alles um Spaß und Spiel. Hier einige Highlights: JOYSTICK: Von hier aus geht es zum SPIELE-CHECK. Heinrich Lenhardt hält dort Demo-Versionen der heißesten Spiele zum Download bereit. BEATBOX: Der Musik-Workshop mit DJ Bobo aus diesem Heft (siehe Seite 16) befindet sich hinter dem Lautsprecher. Außerdem: zahlreiche Wave- und MIDI-Dateien sowie kurze Samples. FUNSCREEN: Mit einem Klick in den bunten Bildschirm landet Ihr im Land der Screensaver und Grafik-Tools. Alles zum Downloaden! STARPOSTER: Blümchen, Scooter, Worlds Apart, Smudo und viele andere – seht exklusive Fotos von Stars beim Spielen an Konsole und PC! HELPBOX: Braucht Ihr Pannenhilfe für den PC oder Level-Codes für knifflige Spiele? Wir halten Tips und Lösungen für Euch bereit. SCREENFUN-Cover: Egal, ob Lob oder Kritik – sagt uns Eure Meinung per E-Mail!

Wie surfe ich durch die BRAVO Street?

Nach wenigen Sekunden erscheint auf dem Bildschirm die geheimnisvolle „Mainstreet". Sie ist die Startseite der BRAVO Street. Hier gibt es eine Menge zu entdecken. Wo etwas versteckt ist, verrät Dir der Mauszeiger. Überall dort, wo sich der Pfeil in eine kleine Hand verwandelt, kannst Du zu einem anderen Ort kommen. Mit einem Klick springst Du in einen Raum hinein oder öffnest eines der Info-Fenster.

Was gibt es auf der BRAVO Street alles zu entdecken?

Von der „Mainstreet" aus gelangst Du in vier große Hauptbereiche: „Backstage" (rote Tür vom Club anklicken), in das „Café" (Neonschild am Haus anklicken), zu „BRAVO TV" (Fernsehturm im Hintergrund anklicken) und zur Praxis des Dr.-Sommer-Teams (Klick am Praxisschild rechts am Haus), das aus der BRAVO bekannt ist. Es gibt aber noch weitere Punkte, die zu spannenden Inhalten führen: Ein Klick auf das Kinoplakat zum Beispiel bringt Dich zu den Film-News. Dort gibt es Bilder aus angesagten Kinofilmen und aktuelle Infos über Deine Lieblingsschauspieler. Am Münzfernsprecher kannst Du „Telegramme" an andere Nutzer schicken. Die Litfaßsäule am linken Bildrand informiert über laufende Tourneen der Stars. Der Ghettoblaster spielt Sound-Clips der neuesten Top-Hits vor, die Du Dir herunterladen kannst.

Was passiert „Backstage"?

Um Zutritt zum „Backstage"-Bereich zu erhalten, mußt Du Deine Show-Kenntnisse unter Beweis stellen und eine Testfrage beantworten. Erst dann öffnet sich die Tür. „Backstage" kommen die Musikfans unter Euch voll auf ihre Kosten. Coole Soundclips von aktuellen Tophits erklingen nach Klick auf die E-Gitarre. Videoclips warten hinter der Akustik-Gitarre. Das Adreßbuch auf dem Tisch führt Dich zu Hunderten von Autogrammadressen von Stars. In den Notizen auf dem linken Tisch sind die neuesten Live-News von angesagten Bands zu lesen. Wer den „Backstage"-Bereich durch die Stage-Tür verläßt, gelangt zu „AOL-Live". Dort hast Du die Möglichkeit, jeden Dienstag um 21 Uhr persönlich mit Prominenten zu reden. Darüber hinaus gibt es hinter dem Plakat „Star Stories" eine Auswahl neuer Topgeschichten aus der BRAVO.

Wie funktioniert die Online-Beratung vom Dr.-Sommer-Team?

Wenn Du ein Problem hast, kannst Du dem Dr.-Sommer-Team eine elektronische Nachricht hinterlassen. Das geht ganz einfach. Wenn Du auf der „Mainstreet" das Praxisschild anklickst, öffnet sich ein Textfeld, in das Du Deine Fragen eingeben kannst. Durch einen Klick auf den Befehl „Abschicken" wird die Nachricht an den Computer des Dr.-Sommer-Teams weitergeleitet. Alle Fragen werden selbstverständlich vertraulich behandelt. Die Antwort auf Dein Problem kommt per E-Mail an Deine persönliche Paßwort-Adresse.
In der Praxis des Dr.-Sommer-Teams gibt es außerdem das „Pinboard". Auf ihm kannst Du mit anderen Besuchern der BRAVO Street Themen wie „Angst vorm ersten Mal" oder „Verliebt in einen Star" diskutieren. Dazu gibst Du Deinen Beitrag in das vorgesehene Textfeld ein – so „heftest" Du ihn an das „Pinboard". Andere Jugendliche können Deine Meinung dann lesen und kommentieren.

Was läuft im Café?

Das Café ist der ideale Ort für alle, die auf dem laufenden sein wollen. An der Wand gibt es Klatsch aus der Showbranche, die Charts und aktuelle Plattentips. Ein Klick auf das Telefon, und Du kannst anderen Nutzern ein Telegramm schicken. Wer gerne Leute kennenlernen möchte, der geht zum „Pinboard". Dort kann jeder in Rubriken wie „Boy sucht Girl" oder „Girl sucht Boy" kleine Kontaktanzeigen aufgeben und ganz easy andere Besucher der BRAVO Street kennenlernen. Die Juke-Box mit der blauen Weltkugel entführt Neugierige in das World Wide Web des Internet. In diesem weltweiten Netz kannst Du die persönlichen Homepages von den Toten Hosen, Bon Jovi, Janet Jackson und vielen anderen Stars besuchen. Oft findest Du hier brandheiße News und die neuesten Sounds zum Runterladen.

Treffpunkt Café: Hier findest Du den neuesten Klatsch aus der Showbranche sowie aktuelle Charts und Plattentips. Die Weltkugel in der Jukebox entführt Dich ins World Wide Web (o.)

Was gibt es im Studio von BRAVO TV?

Wer die Moderatorin Jasmin Gerat im Studio von BRAVO TV besuchen möchte, klickt auf der „Mainstreet" auf den Fernsehturm. Oder Du gehst zu dem Fernsehgerät im „Backstage"-Bereich. Ganz wie in einem echten Fernsehstudio gibt es eine Kamera, hinter der sich TV-News verbergen. Das Drehbuch enthält brandaktuelle Infos aus der Film- und der Musikszene. Wer von Euch schon im voraus wissen möchte, was am kommenden Sonntag auf RTL2 bei Jasmin alles abgehen wird, der drückt einfach die Starttaste des Videorekorders. Auch die Popcorn-Tüte ist eine spannende Geschichte: Hier wartet eine tolle Verlosung. Auf den Regiestuhl schließlich sollte sich jeder setzen, der mehr Informationen zu Akte X, Verbotene Liebe, Lindenstraße und anderen Serien haben will.

Online-Beratung: Auch online gibt es Hilfe und Rat vom Dr.-Sommer-Team. Du tippst Deine Nachricht einfach in das Textfeld ein und klickst auf „Abschicken". Die Antwort erhältst Du ebenfalls per E-Mail an Dein geheimes Paßwort

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Netsite: http://www.chatcity.de

What's New? What's Cool?

Verliebt!

„Bei uns hat es online gefunkt!"

Sie surfen gemeinsam auf dem Daten-Highway und schreiben sich zärtliche E-Mails: Flirten am Computer liegt voll im Trend. Nicht jeder virtuelle Liebestraum wird Wirklichkeit. Aber bei Marlies (16) und Stefan (18) aus München hat es online voll gefunkt...

Xray3
Gretchen
Rapunzel
curie

Im Chat könnt Ihr Euch die abgefahrensten Spitznamen geben

Ich liebe Dich

So funktioniert Online-Flirten

Das bedeutet „Chatten"

„Chatten" ist ein englischer Begriff. Er bedeutet „Plaudern". In sogenannten Chat-Räumen im Internet können sich Leute kennenlernen und miteinander unterhalten. Das sind keine richtigen Gespräche, bei denen man die Stimme des anderen hört. Statt dessen tippt Ihr eine Nachricht in den Computer, die ein anderer Teilnehmer auf seinem Bildschirm lesen kann, und umgekehrt. Versenden und Empfangen dauert nur wenige Sekunden. Ihr könnt so sogar mit Leuten plaudern, die sich in einer anderen Stadt oder auf der anderen Seite der Erde befinden. Im Chat benutzt Ihr einen Spitznamen (engl. Nickname). Ihr braucht also Euren richtigen Namen nicht angeben. Es gibt rund 30 deutsche Chats, in denen sich hauptsächlich Jugendliche treffen.

Das sind E-Mails

E-Mail (engl. Electronic Mail) heißt die elektronische Post im Internet. Ihr könnt Briefe und Nachrichten am Computer schreiben und übers Internet verschicken. Diese Post landet im elektronischen Briefkasten des gewünschten Teilnehmers. Eure E-Mails öffnet und lest Ihr auf dem Bildschirm. Auch Fotos könnt Ihr per E-Mail verschicken.

Das bedeuten Abkürzungen beim Chat

Die Chatter fügen ihren Texten oft bestimmte Codezeichen hinzu. Es sind Abkürzungen, Zeichenkombinationen und Smileys wie etwa hier. Damit könnt Ihr anderen Leuten im Chat sagen, was Ihr fühlt oder denkt, ohne daß Ihr erst umständliche Formulierungen eintippen müßt. Ein Tip: Wenn Ihr den Kopf um 90 Grad nach links neigt, könnt Ihr die Smileys besser erkennen:

:-)	Ich bin happy
;-)	Das sage ich mit einem Augenzwinkern
:-(	Ich bin traurig
:-|	Das finde ich weder gut noch schlecht
8-)	Ich habe eine Brille
:-@	Ich schreie
CU	Abkürzung für „See you", also „Bis bald"
BRB	Abkürzung für „Be right back", also „Bin gleich zurück"
LOL	Abkürzung für „Laughing out loud", also „Ich lache mich tot"

Rosarote Luftballonherzen hat Stefan seiner Freundin mitgebracht. Marlies freut sich riesig. Happy kuschelt sie sich an ihn. Marlies (16) und Stefan (18) aus München sind ein ganz normales Liebespaar. Doch im Gegensatz zu vielen anderen Pärchen haben sich die beiden nicht in einer Disco oder auf einer Party kennengelernt. Stefan und Marlies sind sich im Datennetz Internet begegnet. Wie die beiden fahren immer mehr junge Leute auf den Flirt am Computer ab. Sie mögen den anonymen Talk und den dazugehörenden Nervenkitzel. Dabei machen sie unterschiedliche Erfahrungen.

So findest Du Internet-Cafés

Wer keinen Internet-Zugang hat und trotzdem gerne chatten möchte, kann dazu in ein Internet-Café gehen. Es kostet nur eine geringe Gebühr. Inzwischen gibt es in jeder größeren deutschen Stadt ein Internet-Café. Die Adressen findet Ihr im Telefonbuch und online unter der Web-Adresse:

http://www.web.de/sql/select/Computer/Internet/Cafes?id=970204-19079

Marlies ist begeistert: „Ich finde das total spannend, weil man anfangs nicht weiß, mit wem man es zu tun hat", erzählt sie. Bevor sie Stefan kennenlernte, saß Marlies täglich bis zu fünf Stunden am PC und surfte durch das Internet. Genau wie viele andere loggte sich Marlies vor allem in sogenannten Chat-Rooms (Chat-Räumen) ein, wo User anonym miteinander talken und flirten können.

Allein in Deutschland gibt es bereits 30 Internet-Chats speziell für junge Leute. Wer keinen Rechner zu Hause hat, kann zum Surfen oder Chatten ein Internet-Café aufsuchen. In fast jeder Stadt öffnete in den letzten zwölf Monaten ein solches Café. Dort vertreiben sich Online-Begeisterte an den Terminals die Zeit. „Vor allem nachmittags nach der Schule treffen sich bei uns viele Jugendliche zum Chatten", berichtet Gerhard Schwan vom Internet-Café in München. Auch blutige Anfänger sind dabei, die noch nicht durchschauen, wie man chattet und Smileys benutzt. Ihnen hilft der Café-Besitzer gerne weiter.

Auch Marlies wußte bis vor einem Jahr nicht, wie man einen Computer anschaltet. Doch dann bekam ihr Bruder einen geschenkt. Er zeigte Marlies, wie das Surfen im Internet funktioniert. „Ich war sofort vom Computer-Fieber befallen", berichtet Marlies, „vor allem Chatten fand ich klasse, weil es ein völlig anderer Weg ist, Leute kennenzulernen."

Über einen solchen Chat hat die 16jährige Schülerin vor drei Monaten ihren Traumprinzen Stefan kennengelernt. „Ich bin jeden Abend in der ‚Chatcity' im Internet gewesen und habe dort stundenlang unter dem Spitznamen ‚Cyberbabe' gechattet. Eines Tages habe ich dort ‚Crocodile' alias Stefan kennengelernt. Er fiel mir sofort auf, weil er immer so lustige Kommentare abgegeben hat. Wir haben uns dann täglich im Chat getroffen und uns stundenlang über unsere Hobbys und Interessen unterhalten."

Auch Stefan war sofort von Marlies begeistert: „Wir haben uns prima verstanden und viel Spaß gehabt. Ich habe mir ständig ausgemalt, wie sie wohl aussieht und wie ihr Lachen klingt. Vorm Einschlafen habe ich mir oft überlegt, wie es wäre, sie einmal in Wirklichkeit zu treffen." Später haben sich die beiden auch Botschaften und Fotos per E-Mail geschickt. Nach drei Wochen hat sich Stefan schließlich ein Herz gefaßt und Marlies um ein „echtes Date" gebeten.

Marlies war von dieser Idee anfangs nicht so begeistert, weil sie weiß, daß so ein Date auch schiefgehen kann: „Ich hatte Angst, daß er vielleicht nicht der nette Stefan ist, den ich im Chat kennengelernt habe. Immerhin kann sich jeder im Internet verstellen und eine ganz andere Identität vorgeben." Ihre beste Freundin überredete Marlies schließlich, sich doch mit dem Cyberboy zu verabreden. Stefan erzählt: „Ich war überglücklich, als ich ihre E-Mail mit dem o.k. erhielt. Ich schlug ihr vor, daß wir uns im Internet-Café treffen. Das war so eine Art neutraler Boden für uns beide."

Dann kam der Tag, an dem sie sich das erste Mal wirklich in die Augen schauten. „Es hat sofort zwischen uns gefunkt", erzählt Marlies und strahlt ihren Freund verliebt an. „Es war wie im Traum. Ich fand ihn auf den Fotos schon sehr süß, aber sein Anblick hat mich umgehauen."

Und Stefan ergänzt: „Ihr Humor und ihr Charme waren mir ja schon in ihren Mails und im Chat aufgefallen, aber unser erstes Treffen war dann schon etwas ganz anderes. Sie war viel hübscher, als ich es mir in meinen Träumen ausgemalt hatte".

Seit diesem Date sind die beiden bis über beide Ohren ineinander verliebt. Nur vor dem PC sitzen sie nicht mehr so oft. „Den habe ich, seit ich Stefan kenne, kaum noch eingeschaltet", lacht Marlies, „schließlich ist Liebe im wirklichen Leben viel aufregender. Wir gehen oft ins Kino oder reden nächtelang miteinander. Aber trotzdem: Ohne das Netz hätten wir uns wahrscheinlich nie kennengelernt."

Digitales Date am Bildschirm: Beim Chatten am Screen könnt Ihr leicht Girls und Boys kennenlernen und flirten

MARI (16) AUS MÜNCHEN: „DIE GROSSE LIEBE WAR NOCH NICHT DABEI"

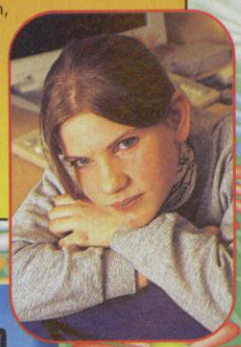
„Durch das Internet habe ich schon viele Freundschaften geschlossen, aber die große Liebe war noch nicht dabei. Ich bin mir aber sicher, daß es möglich ist, jemanden auf diese Weise kennenzulernen. Schließlich findet man sehr schnell Kontakt zu anderen Leuten. Ich chatte auch sehr gerne. Kürzlich habe ich in einem Chat sogar Julian Scheunemann, den Charlie aus „Gute Zeiten, schlechte Zeiten", kennengelernt. Wir haben unsere E-Mail-Adressen ausgetauscht und schreiben uns seitdem öfter gegenseitig. Ohne das Internet hätte ich niemals Kontakt zu einem TV-Star bekommen."

OLIVER (18) AUS ULM: „SIE SCHICKTE MIR EIN FOTO VON CLAUDIA SCHIFFER"

„Chatten macht Spaß, aber ernst nehme ich diese Flirts nicht. Darum glaube ich auch nicht, im Internet mein Traumgirl kennenzulernen. Die meisten Gespräche in den Chats verlaufen sehr oberflächlich. Kürzlich habe ich ein Mädchen mit dem Spitznamen „Lovebaby" kennengelernt. Wir machten aus, uns gegenseitig Fotos zu mailen. Ich schickte ihr ein aktuelles Paßfoto und bekam von ihr ein Bild von Claudia Schiffer zurück. Das fand ich nicht lustig."

FRANZI (14) AUS MÜNCHEN: „MEIN ONLINE-DATE WAR EINE KATASTROPHE"

„Ich bin schon seit fast einem Jahr im Internet. Dort habe ich oft gechattet und verschiedene Leute kennengelernt, unter anderem auch einen Jan aus Bremen. Mit Jan habe ich mich besonders gut verstanden, und wir haben uns per E-Mail kleine Liebesbriefe geschrieben. Irgendwann haben wir mal ausgemacht, daß er mich in den Sommerferien besuchen kommt. Zuvor hat er mir auch Fotos geschickt, wir haben telefoniert, und natürlich hatte er auch ein Foto von mir. Als er dann kam, war ich entsetzt, denn er sah ganz anders aus als auf den Fotos, und ich bereute sofort alle meine Briefe und schwor mir, mich nie wieder so ernst mit jemanden aus dem Internet anzufreunden. Die Woche hab ich dann schon irgendwie überstanden, denn meine Schwester fand ihn auch ganz nett und hat viel mit ihm unternommen. Die beiden schreiben sich auch heute noch Mails. Ich habe die Erfahrung gemacht, daß so eine E-Mail-Freundschaft auch schiefgehen kann."



Fotos: B. Huber, C. Troendle

So kannst Du chatten

Wenn Du jemanden online kennenlernen willst, kannst Du bei America Online (AOL) oder im Internet chatten. Hier die wichtigsten Adressen:

BRAVO-CHAT – bei AOL, Kennwort: BRAVO Street
FUNWEB – http://www.funweb.de
METROPOLIS – http://www2.metropolis.de
CHATCITY – http://www.chatcity.de
WEBCHAT – http://www.webchat.de

identität Solingen

コナミ株式会社

ROAD RAGE

crash!!

Die ganz natürliche Art, sich den hochdosierten Kitzel zu verschaffen: Du nimmst einen von diesen Hovercrafts und schleuderst Dich in den Vollrausch. Du rast durch Straßenschluchten, und es preßt Dir den Magen an die Wirbelsäule. Die perfekte Geschwindigkeitssimulation, unterlegt mit sattem Sound... Der legendäre Arcade-Automat, dessen leibliche Brut dieses PSX-Spiel ist, hätte Dich glatte 250.000 gekostet. Wir besorgen´s Dir zum Preis von einem Paar Gummitretern. Mit Extra-Features für die PlayStation: neue Fahrzeuge, neue Speed-Klassen, Option für Memory-Card.

KONAMI®

WWW.KONAMI.COM

PlayStation

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CO., LTD. © 1997 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art untersagt.

Future Breeze: Markus und Martin (v.l.)

FUTURE BREEZE: STARKSTROM FÜR DIE TANZFLÄCHE

Tagsüber reparieren sie Hochspannungsleitungen, nachts werden die Tanzflächen unter Strom gesetzt. Die Essener Hobby-DJs Markus Boehme (23) und Martin Hensing (23) alias Future Breeze (Ein Hauch Zukunft) gehen immer noch brav ihrem Job als Starkstrom-Elektriker nach, obwohl sie mit „Keep the Fire burning" bereits den zweiten Top-Ten-Hit gelandet haben. Doch die Jungs bleiben cool: „Unsere Jobs kündigen wir frühestens, wenn unser Album eingeschlagen hat."

MARUSHA: NEUER SOUND, NEUER LOOK

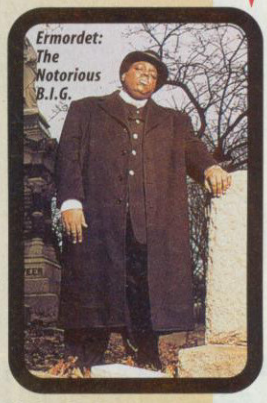
Schwarzer BH unter einem raffinierten Schürzenkleid, total feminin und sexy – das ist die neue Marusha. Die Techno-Queen überrascht ihre Fans aber auch mit ganz neuem Sound. Ihr aktueller Hit „UR Live" läßt den Hörer auf schwerelosen Trancesoundwolken schweben. „Ich habe meine weiche, weibliche Seite entdeckt, die ich mich früher nie auszuleben traute" erklärt Deutschlands heißester weiblicher DJ. Seit einem Jahr ist Marusha solo. „Aber ich habe noch ein Laster", lacht Marusha, „die Playstation. Ich fahr total auf Formel 1 ab!" Zur Zeit arbeitet sie in Berlin an ihrem Album. Die Scheibe soll im Herbst erscheinen. Am 30. April legt sie beim „Mayday" auf.

Marusha im Jet Rider-Fieber

Sexy Techno-Queen: Marusha

NOTORIOUS B.I.G. AHNTE SEINEN TOD

Unheimlich: Nur einen Tag, bevor ihn ein Killer mit sechs Kugeln zur Strecke brachte, hat The Notorious B.I.G sich für das Cover des neuen Albums ablichten lassen – mit cool-gelangweilter Miene neben seinem eigenen Grabstein. Die Scheibe, die zwei Wochen nach seiner Ermordung erschienen ist, nannte der Rapper „Life after Death" (Leben nach dem Tod). Der Ex-Gangsta ahnte sein nahes Ende. In den letzten Wochen seines Lebens begann er angeblich, in der Bibel zu lesen und regelmäßig zu beten.



Ermordet: The Notorious B.I.G.

Schrill und ungezogen: Lunachicks-Sängerin Theo

LUNACHICKS: ÜBERFALL DER PUNK-GIRLS

Wer sind schon die Spice Girls – nur geschminkte Barbie-Puppen. Wir sind die wahren Schlampen!" tönt Theo (28), Sängerin der Lunachicks (Verrückte Hühner). Mit ihren Freundinnen Sindi (27, Gitarre), Squid (27, Baß), Chip (28, Drums) und Gina (26, Gitarre) überfiel die Punk-Diva aus New York Anfang April im Vorprogramm der Offspring-Tour die deutschen Fans. Die wüsten Mädels schocken mit grellem Make-Up, Klamotten mit freiem Einblick auf ihre Unterwäsche und wüstester Sex-Anmache. Theo kiekst die Songs der Lunachicks-CD „Pretty ugly" mit einer Hand am Mikro und der anderen im Schritt. „Ich war früher sehr schüchtern und lieb," erzählt die wilde Blondine. „Aber das nützen die Typen bloß aus. Seit ich aus mir rausgehe, haben sie Respekt vor mir!" Für September drohen die Girls eine neue Tournee an.

R. KELLY – DER SANFTE GANGSTA

Kahlrasierter Kopf, schwarze Sonnenbrille: Robert „R." Kelly (28) ist ein harter Gangsta-Typ. Doch seine schmachtenden Love-Songs lassen die Mädchen in Scharen dahinschmelzen. Seine Auftritte absolviert er in einem Käfig auf der Bühne, damit die Fans ihn nicht in Stücke reißen. Mit der Ballade „I believe I can fly" (Ich glaube, ich kann fliegen) landete der „King of New Jack Swing" erstmals auch in den deutschen Charts. „Hart ist allein meine Fassade", erklärt der Soulman. „mein Herz und meine Songs bewegt nur ein Gefühl – Liebe!" Robert selbst ist allerdings schon vergeben. Seit 1994 ist er mit der Sängerin Aaliya verheiratet.

Harter Typ mit weichen Songs: Auf Robert fliegen die Mädchen in Scharen

Delphine spielen mit Blümchen im azurblauen Meer vor Grand Bahama Island. Die beiden „Flipper" Cindy und Mary sind die Film-Partner der Raveprinzessin in ihrem neuen Video zur Single „Nur geträumt". Blümchen brachte Nenas Oldie mit schnellem Beat und grellen Nineties-Sounds wieder voll auf Touren. „Das war das erste Lied, das ich als Kind geträllert habe," schwärmt sie. „Mit der Single habe ich mir selbst einen Traum erfüllt." Am 25. April startet Blümchens Tour, im Mai gibt's das neue Album „Verliebt".

BLÜMCHENS FLIRT MIT DEN DELPHINEN

In die Delphine Cindy und Mary verliebte sich die Rave-Prinzessin während des Video-Drehs regelrecht

MUSIC NEWS

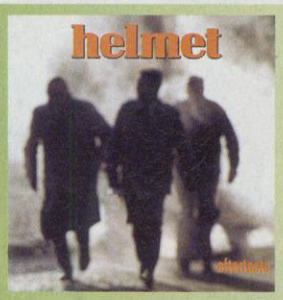
+++ **OZZY OSBOURNE** mischt wieder bei Black Sabbath mit. Am 29. Mai startet die Metal-Legende zu einer US-Tour. +++ Die **RED HOT CHILI PEPPERS** nehmen seit Anfang April in New York Songs für ein neues Album auf. Geplantes Veröffentlichungsdatum der Platte: Weihnachten '97. +++ Der Schockrocker **MARYLIN MANSON** und **BILLY CORGAN**, Chef der **SMASHING PUMPKINS**, arbeiten an gemeinsamen Songs, die im Herbst erscheinen.

Fotos: Dana Lixenberg/Outline; Das Team; B. Kuhmstedt; Reina Ltd.; M. Weiss/Angels; BMG Ariola/Arista

ALBEN

Verschiedene
BRAVO Hits 16 — 1
EMI 8 56176 2 CD

Die ersten Folgen der regelmäßig erscheinenden BRAVO-Hits haben sich schnell zum begehrten Sammlerobjekt entwickelt. Schon allein deshalb sollte man sich das neueste Paket mit Charts-Knüllern nicht entgehen lassen. Diese Doppel-CD bringt die 40 heißesten Songs dieses Frühjahrs, darunter Depeche Modes Comeback-Single „Barrel of a Gun", den Nr.-1-Hammer „Warum?" von Tic Tac Toe und Dunes Chill-Version des Prince-Oldies „Nothing compares 2 U". Für Dancefloor-Fans: „I have a Dream" (DJ Quicksilver) und „Together and for ever" (Captain Jack). Ia Party-Munition!

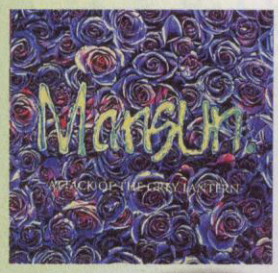


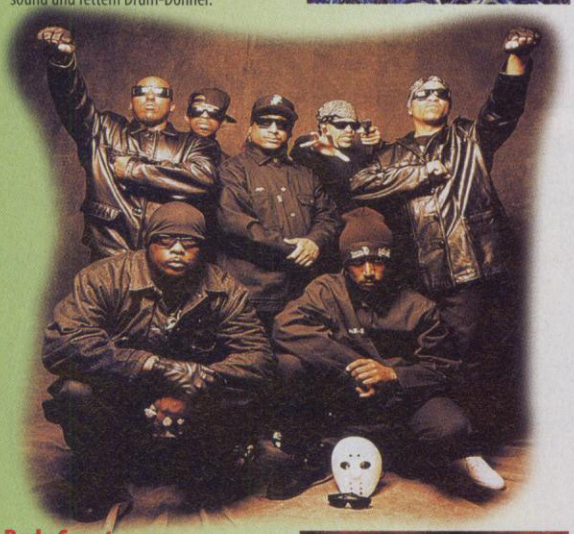
Helmet
Aftertaste — 1
MCA 90073-CD

Der Nachgeschmack, den die neue Helmet-CD hinterläßt, ist durchweg angenehm. Die New Yorker Kultband spielt Songs wie „Broadcast Emotion" oder „Birth Defect" ohne Indierock-Experimente total heavy mit schmutzigem Thrash-Gitarrensound und fettem Drum-Donner.

Mansun
Attack of the Grey Lantern — 2
EMI 7243 855791 27-CD

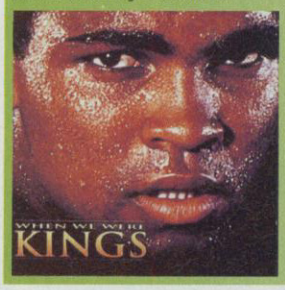
Da müssen Oasis und Kula Shaker ganz schön aufpassen: Das englische Quartett Mansun liefert auf seinem Debüt 11 Songs ab, die genau zwischen Britpop und Sixties-Nostalgie passen und dabei verdammt viel Dampf machen. Ein heißer Charts-Anwärter!





Verschiedene
When we were Kings (Soundtrack) — 2
DAS/Mercury 534 462-CD

Der Kinostreifen „When we were Kings" setzt dem Superboxer Muhammad Ali ein Denkmal. Die Top-Acts der amerikanischen Rap-Szene haben den groovigen Soundtrack gestaltet. Unter anderem dabei: die Fugees, die zusammen mit Busta Rhymes und A Tribe Called Quest die Rap-Ballade „Rumble in the Jungle" anstimmen.



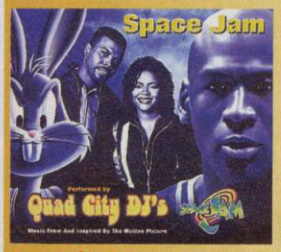
Body Count
Violent Demise: The Last Day — 1
Virgin 8 419152-CD

Mit ihrem dritten Album „Violent Demise: The Last Day" schießen sich Gangsta-Rapper Ice-T und sein Metal-Zweitprojekt den Weg in die Charts frei. Musikalisch ein Meisterwerk: Chefkomponist Ernie C ließ sich eingängige Hooks einfallen, die Band spielt mit tierischem Druck, und Ice singt erstmals mit Gefühl für Melodie.

SINGLES

Die Krupps
Fire — 2
Rough Trade 195.3401.3-CDMaxi

Die Industrial-Pioniere aus Düsseldorf holten den englischen Rock-Brandstifter Arthur Brown aus der Versenkung, um seinen Klassiker „Fire" aufzupolieren. Mit Arthur am Mikrofon, Technobeat und schrillen Synthis klingt der Oldie heißer als je zuvor. Ein echter Killer!



Quad City DJ's
Space Jam — 1
Atlantic 7587 95822-CDMaxi

Mit dem Titelsong des Michael Jordan & Bugs Bunnie-Streifens „Space Jam" landete die New Yorker Crew Quad City DJ's einen Volltreffer: ein brodelnder Rap-Song mit einem melodiösen Funk-Refrain und wildem Conga-Groove.

Ventura
Birds — 2
Mocca 826.343-CDMaxi

Die Trancehouse-Nummer „Birds" fesselt den Hörer mit ausgefallenen neuen Synthisounds und einer hypnotischen Refrain-Melodie. Energiegeladene 140 BpM sorgen für Partystimmung.

Station Rose
Phosphoric Brain Massage — 2
Sony S3 664276 2-CDMaxi

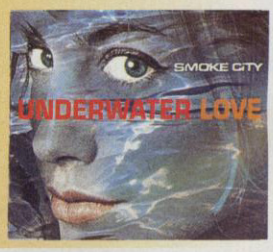
Abgefahrene Techno-Sounds mit Sitar-Einsatz und Easy-Listening-Motiven. Für Extra-Klasse sorgt der zusätzliche Multimedia-Track, der voller psychedelischer Spielereien steckt.

Scooter
Fire — 2
Edel 60005-CDMaxi

Scooter bereichern wieder einmal ihren schnellen Dancesound mit neuen Stilmitteln. Auf ihrer neuen Single lassen Rick, Ferris und H.P. eine beinharte Metal-Gitarre röhren. Mit 156 BpM entfacht die Nummer extremes Tanzfieber.

Smoke City
Underwater Love — 1
Jive 05 1635 2-CDMaxi

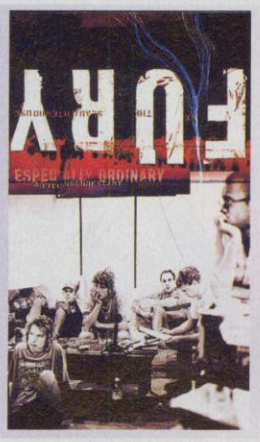
Die Nummer aus der Levi's-Werbung wird in der Maxi-Version noch mal ganz schön mit TripHop- und Dub-Elementen aufgemöbelt. Hat schon jetzt das Zeug zum Dancefloor-Klassiker.



VIDEOS

The Fugees
Score... Bootleg Versions — 2
BMG Ariola 433493-Video

In dem 45-Minuten-Streifen könnt Ihr den Fugees beim Jammen im Studio und bei ihren Open-Air-Shows des Sommers '96 zusehen. Zwischen den Akustik-Versionen bekannter Hits wie „Fugee-La" oder „Ready or not", die sich von den Originalaufnahmen total unterscheiden, berichten die drei Rap-Superstars über ihre Erlebnisse auf der Tour.



Fury In The Slaughterhouse
Especially Ordinary — 4
SPV085-44837 Video

Zum zehnjährigen Band-Jubiläum lassen Hannovers Rock-Kings ihre Karriere in Filmschnipseln noch einmal Revue passieren. In dem 90-Minuten-Video sind insgesamt 26 Fury-Klassiker aus Konzerten diverser Tourneen zu sehen. Zwischendurch erzählen die Musiker Abenteuer vom Leben „on the road" und viele Insider-Anekdoten.

CD-PLUS

Aerosmith *Nine Lives* — 1
Columbia/Sony 485 020-CDPlus

Allen Drogen-Gerüchten zum Trotz liefern Steven Tyler & Co. mit „Nine Lives" das beste Album ihrer Karriere ab – ein reifes Werk, vielschichtig und mit unheimlicher Power. Aerosmith spielen heavy wie eh und je, wagen aber auch Experimente mit Sitar-Klängen, Soulbläsern und schrägen Melodien – und mit dem neuen Medium CD-Plus. Der CD-ROM-Track der Scheibe entführt Euch ins Studio der Band. Dort könnt Ihr aus verschiedenen Gesangs-, Gitarren- und Rhythmusspuren Eure eigenen Remixes der „Nine Lives"-Songs anfertigen. Ein heißer Spaß!

Ein absoluter Knüller! 1 — Sollte man haben. 2 — Noch guter Durchschnitt 3 — Nur für eingefleischte Fans 4 — Brrrr! Mangelhaft! 5 — Absoluter Schrott! 6

BRAVO SCREENFUN

IMPRESSUM

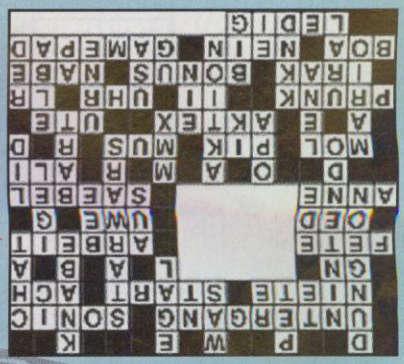
Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München.
Redaktionsanschrift: Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENFUN, Postfach 200221, 80002 München, Telefon 089 6786 00, Telefax 6786 7477, E-Mail: screenfun1@aol.com
Chefredakteur: Anatol Locker (verantwortlich im Sinne des Presserechts)
Art Director: Friedemann Porscha
Chefin vom Dienst: Karen Oetzel
Koordination BRAVO: Hannsjörg Riemann
Textchefin: Martina Hornung
Bildredaktion: Tine Kujawski
Redaktion: Dieter Jirmann, Tania Leuschner, Astrid Steinmetz (Assistenz)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Winfried Forster, Martin Gaksch, Michael Kim, Andreas Knauf, Michael Kober, Heinrich Lenhardt, Andreas von Lepel, Bärbel Miessner, Karen Oetzel, Hannsjörg Riemann
Layout: Antonia Bender, Igor Cuklas, Sigrid Kowalewski, Glenn Orton, Erich Schulze, Andreas Stoll, Christian Ziegler
Titel: Fryderyk Gabowicz, Intertopics
Schlußredaktion: Elke Krotz
Systemverantwortlicher: Thomas Weihtrager
Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer, Evi Baumgartner
Anzeigen: IP Print, Vermittlung für Zeitschriftenwerbung, Westerbachstraße 32, 61476 Kronenberg. Geschäftsführer: Dominico Madile, Anschrift IP Print. Verantwortlich für Anzeigeninhalt und -struktur: Monika Meene, Anschrift IP Print, Telefon: 06173 / 99-1729, Fax: 06173 / 99-1793.
BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 3,80. Auslandspreise: Österreich: öS 32,00; Schweiz: sfr 4,00.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen.
Copyright 1997 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.
Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg.

Lösungen

An diesen Stellen wurden in unserem Szenenfoto aus der Fernsehserie Akte X sieben Fehler versteckt. War ziemlich knifflig ;-)

Voilà, hier kommt die Auflösung des Suchbilds von Seite 96! Der gesuchte Star ist...

...Rod Gonzales von den Ärzten



Das Rätsel zur Lösung findet Ihr, wenn Ihr eine Seite weiterblättert

Foto: M. Wilfling

Entweder out of paradise.

Oder in mit Multimedia.

30. August – 7. September 1997

Internationale Funkausstellung Berlin

Consumer electronics
Communications
Entertainment

Veranstalter: gfu http://www.ifa-berlin.de Organisation: Messe Berlin

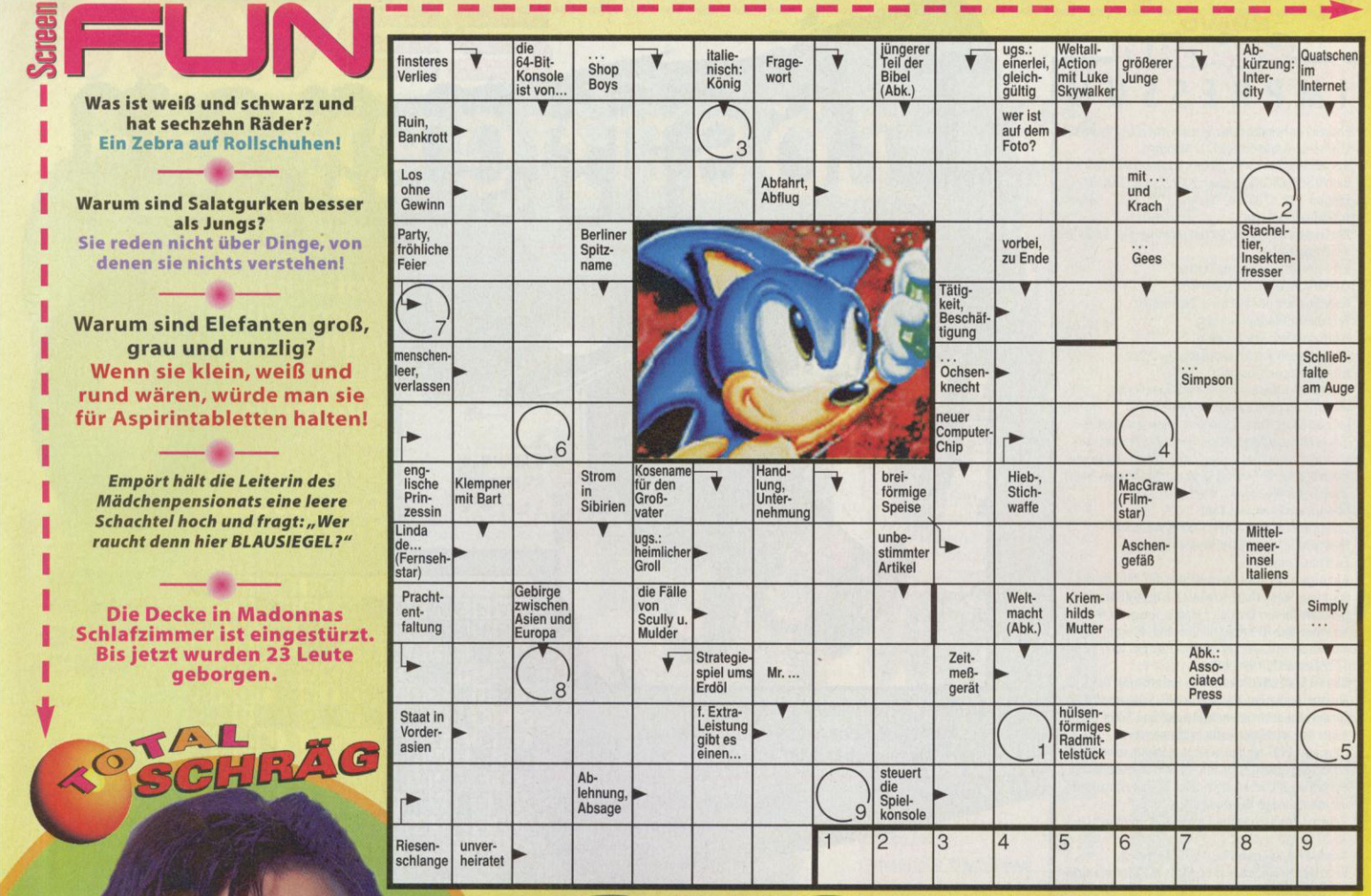
Was ist weiß und schwarz und hat sechzehn Räder?
Ein Zebra auf Rollschuhen!

Warum sind Salatgurken besser als Jungs?
Sie reden nicht über Dinge, von denen sie nichts verstehen!

Warum sind Elefanten groß, grau und runzlig?
Wenn sie klein, weiß und rund wären, würde man sie für Aspirintabletten halten!

Empört hält die Leiterin des Mädchenpensionats eine leere Schachtel hoch und fragt: „Wer raucht denn hier BLAUSIEGEL?"

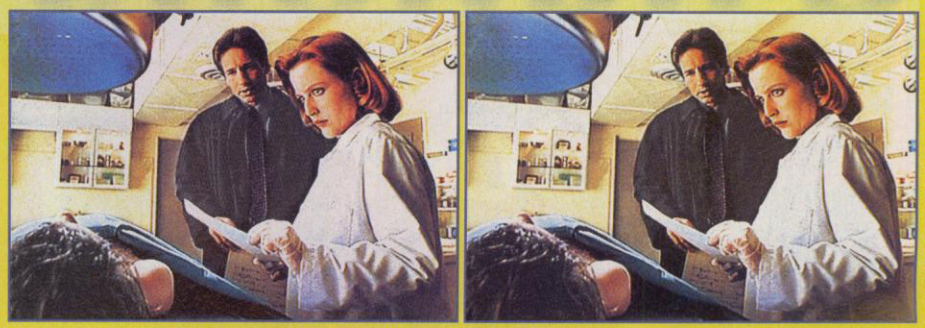
Die Decke in Madonnas Schlafzimmer ist eingestürzt. Bis jetzt wurden 23 Leute geborgen.



TOTAL SCHRÄG

Könnt Ihr erkennen, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD



Diese beiden Fotos sehen auf den ersten Blick völlig identisch aus. Nur wer ganz genau hinschaut und die Bilder miteinander vergleicht, wird sieben Fehler entdecken. Findet Ihr sie?

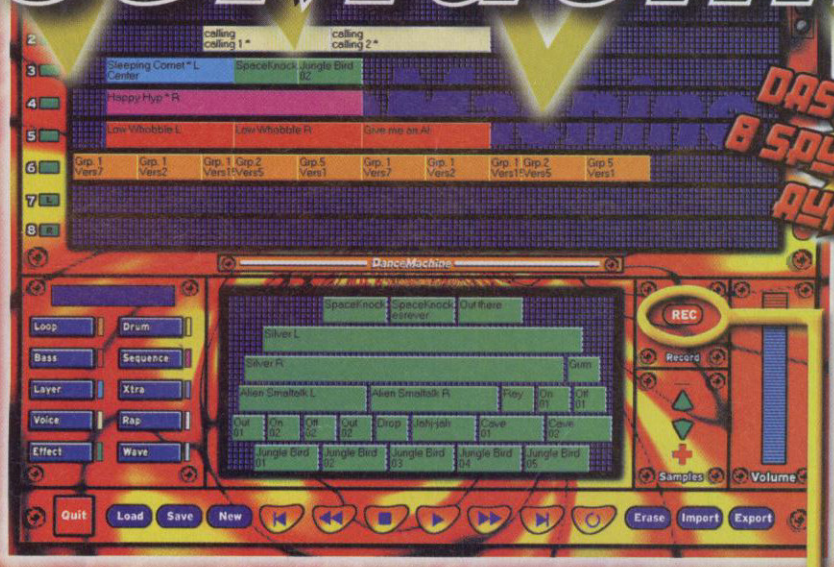
Foto: M. Wilfling

Die Auflösung der Rätsel findet Ihr auf Seite 95

Klick Dich zum eigenen Dance-Hit!

- Genial einfache Benutzeroberflaeche
- Aufnahmefunktion fuer Deine eigenen Sounds und Deinen Gesang.
- Komplette Soundlibrary mit weit ueber 1000 original Dance Samples bereits inklusive.
- Keine musikalischen Vorkenntnisse erforderlich.
- Automatische Positionierungshilfe.
- Wave Import und Export.
- Minimale Hardware-Voraussetzungen.
- Hifi-CD-Qualitaet.

DanceMachine



NUR DM 49,80

DAS KOMPLETTE 8 SPUR TONSTUDIO AUF CD-ROM

Samples anklicken und plazieren - fertig ist der Hit!

Ganz einfach die eigenen Sounds aufnehmen.

Ueberall im Tontraegerhandel erhaeltlich oder ganz einfach per Bestellung:

Bestellcoupon

Ja, ich bestelle hiermit ____ CD-ROM DanceMachine zum Preis von je **DM 49,80** (inklusive Versandkosten). Die Lieferung erfolgt per Nachnahme zzgl. 3.- DM NN-Entgelt.

Vorname, Name: _____

Straße, Hausnr.: _____

PLZ, Ort: _____

Telefon: _____

Datum, Unterschrift: _____

Coupon gleich ausfüllen und senden an:
Marlboro Music / WVG GMBH
z.Hd. Robert Franz
Carl-von-Linde-Straße 7
85748 Garching
Tel. 089-3 20 5022 • Fax: 089-3202010

Marlboro Music

Marlboro Music
a division of IDE International Design & Entertainment Gmbh
0088362 MRO
distributed by edel

Infos, neue Samples und Mixe: http://www.pxdmedia.com

JACKPOT

BRAVO SCREENFUN

AKTION

Im SCREENFUN-Jackpot warten Gewinne auf Euch – alles, was das Spielerherz begehrt! Schickt einfach eine Postkarte mit dem jeweiligen Stichwort an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 15.6.97; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Aktivboxen-Hammer

Diese Boxen braucht jeder Spieler, der exzellenten Game-Sound will! Die High-End-Lautsprecher von Bose könnt Ihr unter dem Stichwort „MediaMate" gewinnen.

Coole Screenwear

Die Gamewear von SCREENFUN zu den heißesten Kultspielen! Bomberjacken, T-Shirts, Mützen, Taschen – unter dem Stichwort „Screen Fashion" wird die gesamte Kollektion verlost!

1 Sony Playstation

Es ist nicht irgendeine Playstation – es ist das signierte Original-gerät, an dem Mental Theo, Charlie Lownoise, Toni Cottura und Olli von Dune ihre harten Fights ausgekämpft haben! Das Stichwort heißt „Playday".

10 „Unter uns"-Poster-Books

Gewinnt die Poster-Books mit den Stars der TV-Serie! Schreibt dafür unter dem Stichwort „Unter uns".

Star Wars total

Wenn Ihr unter dem Stichwort „Star Wars" schreibt, könnt Ihr das ultimative Buch zur berühmten Film-Trilogie gewinnen. Bevorzugt Ihr das Stichwort „Jedi Knight", könnt Ihr die ersten in Deutschland sein, die Jedi Knight spielen! (Einsendeschluß: 2.5.)

5 AOL-Modems

Besucht SCREENFUN in der BRAVO Street in AOL! Das Modem, das Ihr dazu braucht, könnt Ihr mit dem Stichwort „AOL" gewinnen.

20 Quix

Hip: mit einer Message Freunden aus Dungeon-Patschen helfen! Wer ein Quix gewinnen will, nimmt das Stichwort „Quix".

1 Nintendo-64-Konsole

Auch die aufsehenerregende neue Spielkonsole befindet sich im SCREENFUN-Jackpot! Das Supergerät läßt alle Spielerherzen höher schlagen. Es ist mit dem Stichwort „N 64" zu gewinnen.

20 Spiele-Bücher

Mit den „X-Games"-Büchern von Markt & Technik kommst Du auch in den kniffligsten Spielsituationen weiter. Diese unerläßliche Überlebenshilfe für hartgesottene Spieler wird unter dem Stichwort „Bücher" verlost.

25 Aquapacks

Die wasserdichte Schutzhülle für Euren Game Boy von der Firma Aquaman UK London wird unter dem Stichwort Aquapack verlost.

Fotos: M. Kayser, T. Magyar, J. Schlotz

MANIAC

DURCHBLICK TOTAL

ALLES ÜBER NINTENDO 64 UND PLAYSTATION

FÜR 5,90 DM

JEDEN MONAT ALLE SPIELE IM TEST

NEUHEITEN & TRENDS RUND UMS VIDEOSPIEL

www/logon.de/maniac

Das Canon Konzept für erstklassige Farbqualität. Photo Realism™

Für die einen niedlich. Für die anderen ganz schön scharf:

Fotodrucke vom neuen Canon FunPrinter.

Das hat Biß: Wer den neuen BJC-240 mit spezieller Fototinte füttert, bekommt jetzt noch schärfere Fotodrucke als zuvor. Scharfsinn beweist der FunPrinter auch bei Farb- und s/w-Drucken für Dokumente, Folien oder T-Shirts. Schnappen Sie zu und drucken Sie los!

Der neue BJC-240. Der FunPrinter.

Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER

Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld. Infos und Musterausdrucke unter **0 21 51/34 95 66.**
http://www.canon.de

BMZ:FCA
Canon Inc.